LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N°20

10 SUPER NINTENDO A GAGNER

TESTS DE JEUX
Plus de 30 nouveautés au banc d'essai

SUPER NINTENDO
Les premiers jeux français

TRUCS EN VRAC
Les meilleures aides de jeu

TERMINATOR
Le dossier complet

REPORTAGE
Alien III, le retour

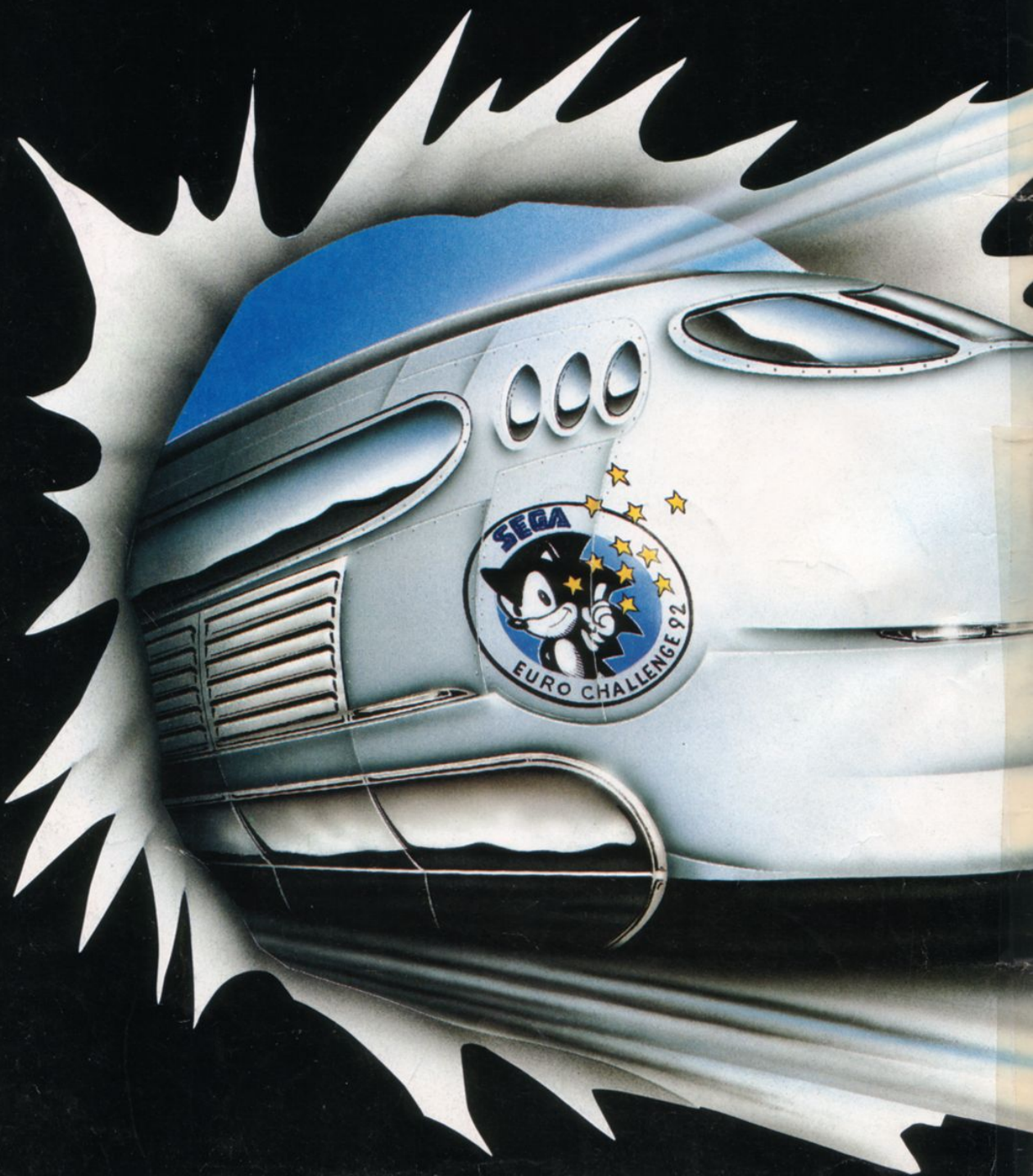
25 F

M 4413 - 20 - 25,00 F

10 MAI - 10 JUIN 92
MENSUEL

ISSN : 1153-4451 - 165 FB - 5,25 $ Can - 7,50 FS

C'EST MOI MAITRE SEGA. TU VEUX FAIRE



ECLATER TON TALENT EN PLEINE LUMIERE?

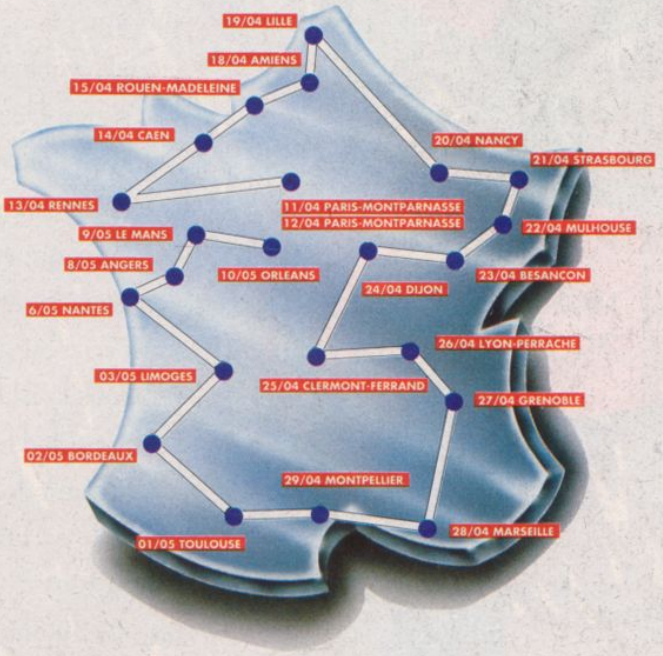
MONTE DANS LE MEGATRAIN SEGA

PARTICIPE A L'EURO CHALLENGE SEGA 92 ET DECOUVRE L'UNIVERS DE SEGA

Du 11 avril au 10 mai, le train Sega parcourt les 23 plus grandes villes françaises. Le train Sega c'est tous les jours :

- Des dizaines de concours de score (de 10 à 19 heures) sur deux grands jeux Sega : Monaco Grand Prix et Sonic sur Master System et Megadrive.
- Des milliers de cadeaux pour les meilleurs et une grande finale à Paris pour les gagnants de chaque ville.
- Pour le gagnant français : une super finale à Barcelone pour tenter de remporter le titre de champion d'Europe !
- La découverte du Mega CD et d'autres consoles et jeux encore jamais vus dont tu pourras profiter **jusqu'à 21 heures tous les jours.**

Si tu veux en savoir plus, n'hésite pas, tape 3615 Sega.



SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

TEQUILA

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

C'est un nouveau *Player one* de 132 pages que vous avez entre les mains. Un numéro aussi musclé que le héros de notre couverture, je veux parler du Terminator auquel nous consacrons un dossier de 8 pages. Nous lançons aussi une nouvelle rubrique, Le Club des Génies, à laquelle vous allez pouvoir participer. De plus, toujours au rayon nouveautés, nous vous proposons un giga concours qui vous permettra de gagner 10 Super Nintendo. Mais ce n'est pas tout, nous publions la BD de F-Zero, ainsi que son test complet à l'occasion de sa sortie officielle en France. Enfin, vous trouverez plus de 30 nouveaux jeux testés avec des petits plans et encore plus d'aides. Bonne lecture à tous, et au mois prochain.

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
SAM PLAYER, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 24 à 34), toutes vos lettres sont les bienvenues .
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Wonder Fra, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.
Pour les Plans et Astuces (pages 120 à 125) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.
Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à SOS PLAYER ONE
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux,
sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces PLAYER ONE
31, rue Ernest-Renan.
92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

- 4 - EDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 8/15 - STOP INFO
- 18/23 - MADE IN JAPAN
- 24/34 - TRUCS EN VRAC
- 36/37 - CLUB DES GENIES
- 38/45 - DOSSIER TERMINATOR
- 46/47 - BD F-ZERO
- 48/63 - TESTS DE JEUX
- 64 - ANCIENS NUMEROS
- 65/68 - POSTERS
- 69 - ABONNEMENT
- 70/98 - TESTS DE JEUX
- 99 - CONCOURS JESSICO
- 100/112 - TESTS DE JEUX
- 113 - CONCOURS SUPER NINTENDO
- 114/118 - PETITES ANNONCES
- 120/125 - PLANS ET ASTUCES
- 126/129 - REPORTAGE

DOSSIER TERMINATOR
Les films, les jeux et le poster, la totale

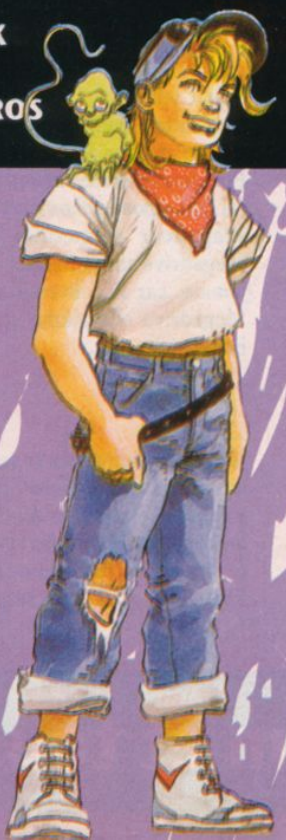
REPORTAGE
Alien III le retour

F-ZERO
La BD et le test du jeu, 6 pages à lire à toute vitesse

2 SUPER CONCOURS
10 Super Nintendo et une dizaine de jeux à gagner

CLUB DES GENIES
Participez à notre nouvelle rubrique vraiment... géniale

MADE IN JAPAN
Les meilleures nouveautés en direct du Japon



PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31,rue Ernest-Renan, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX - Tél. : 40 93 07 00.
Directeur de la publication : Alain KAHN.
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN.
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Première secrétaire de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET.
Secrétaire de rédaction : Ivan GAUCHER, Philippe ABITBOL.
Rédaction : Véronique BOISSARIE, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS.
Traductions : Youko et Christophe SOIROT.
Couverture : MEZZO
Plans : Philippe LECONTE.
Infographiste : Eve DEFEYER.
Publicité : tél. : 40 93 07 88.
Chef de publicité : Françoise GODARD.
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-REMY.
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE METAYER.

Maquette, composition et photogravure : CSM.
Impression : SIMA Torcy.
Service abonnements : Nezia BOUBEKRI - Tél. : 40 93 07 00.
France et communauté postale : 1 an/11 numéros : 250 FF.
Par avion : Europe 415 FF. Dpts outre-mer : 450 FF.
Territoires outre-mer : 540 FF. Afrique : 485 FF.
Abonnements *Player One + Nintendo Player* 1 an/17 numéros : 415 FF.
CEE/Terre : 415 FF - Af. Nord /Autres pays d'Europe : 615 FF.
DOM/TOM : 1 010 FF.
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F.
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain Kahn.
Directeur délégué : Philippe Martin.
Commission paritaire n° 72 809.
Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1992.

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h.

No problemo ! La rubrique courrier préférée des « consoles-maniaques » de France et de Navarre est de retour. Fidèle au poste Sam Player répond à vos questions. Endiamo...

Sam Player.

Courr

Les dessins qui illustrent cette rubrique nous ont été envoyés par nos lecteurs. The Player Mam est de Thierry LM ; Sam Player et les héros vidéo de M. Marugan ; enfin, le superbe Sonic est l'œuvre du talentueux Ilich Dezotti. Merci à eux, et continuez à m'envoyer vos plus belles créations.

Salut Sam,
Ton mag est génial, je trouve que c'est le meilleur de tous. En fait je t'écris pour te poser quelques questions.
1°) Comment vous procurez-vous les jeux à tester ?
2°) Pour quand Double Dragon 3 sur NES ?
3°) Y aura-t-il un Castlevania 3 sur NES ?
4°) Combien va coûter le Game Genie ?
5°) Ne verra-t-on plus jamais de nouvelles aventures de Mario ou de Link sur NES ?
Je sais que les filles sont assez rares à t'écrire, alors, s'il te plait, réponds-moi. Longue vie à Player One.

Nathalie

Salut Nathalie,
Ça me fait toujours plaisir de recevoir des lettres écrites par des filles, et comme je suis galant, je commencerai cette rubrique par la tienne. Les jeux nous sont directement envoyés par les éditeurs ou les distributeurs, comme Sega et Nintendo. Double Dragon 3 sur NES sera disponible le mois prochain. Castlevania 3 sur NES est bien prévu, mais nous n'avons pas encore sa date de sortie pour la France. Le Game Genie pour la NES coûte 590 F. Enfin, de nouvelles aventures de Mario et Link sont également prévues sur la NES, mais aucune date de sortie n'est encore annoncée. Hasta la vista, Nathalie !

Sam

PLAYER MAN

Hello Sam,
Ton mag est hyper génial. Toi aussi d'ailleurs. J'espère que tu répondras à mes questions.
Est-ce-que Sonic 2 va sortir sur Master System ? Si oui, pour quand est-il prévu ?
Est-ce-que Super Mario 4, qui est sorti sur la Super Nintendo, va sortir sur la NES ?
Il existe un adaptateur cartouche Master System-Game Gear. Existera-t-il un adaptateur Megadrive-Master System pour utiliser tous les jeux Megadrive sur la bonne vieille Master System ? Si oui, quand sortira-t-il et quel sera son prix ?

Cyril

Salut Cyril,
Une suite à Sonic est prévue pour la Master System, mais on ne sait pas quand elle va sortir. Pour une nouvelle version de Mario sur NES, j'ai déjà répondu dans la lettre de Nathalie. Un adaptateur permettant de lire les jeux Megadrive sur la Master System ne sortira jamais, car il coûterait aussi cher que la Megadrive elle-même et serait donc sans intérêt. Ciao mec.

Sam

Cher Sam,
Je ne t'apprendrai rien en te disant que ton mag tape l'enfer, mais en lisant l'article sur le prototype « Exocet », j'ai été très déçu quand j'ai fini de le lire et que j'ai appris que la console s'est crashée. C'est pourquoi je proposerais que les lecteurs de Player One *et des autres mags se cotisent pour que les techniciens puissent refaire le prototype. J'espère que tu publieras ma lettre et qu'elle touchera les lecteurs.*

Q.R.Z Billy

Salut Billy,
Houps ! L'article sur l'Exocet n'était qu'un énorme poisson d'avril, une blague, quoi. Vous avez été nombreux à y croire c'est la preuve que notre gag a assez bien marché. C'est une tradition dans les magazines de faire ce genre de canular dans l'édition du mois d'avril. Désolé pour tous ceux qui ont rêvé sur cette super console, mais elle n'existe pas : elle n'est que le fruit de ma petite imagination ! Mais avouez que les trucages photo et le dessin de la fausse console étaient bien réussis...

Sam

Hi Sam,
Je trouve ton mag super, hyper, méga, giga démentiel. Je l'achète depuis le premier numéro et je te tire mon chapeau pour les rubriques « Stop Info », « Made in Japan » et « Trucs en Vracs ». Bon, maintenant passons aux choses sérieuses : j'ai quelques questions à te poser...
1°) J'ai acheté une Megadrive Sonic et j'aimerais savoir si le jeu Sonic vendu avec la console est différent du jeu vendu à part.
2°) J'ai lu dans Player One *n° 13 que l'on pouvait arriver au select stage et au select sound en faisant haut-bas-droite-A+Start. Mais est-ce que cela n'endommage pas la cartouche ou la console ?*
3°) A quoi sont dus les clignotements et les ralentissements ?
4°) Combien gagne un testeur à Player One *?*
5°) Pourquoi n'avez-vous pas mis dans le Top 5 Megadrive du n°18 Thunder Force III et Quack Shot ?
6°) Quels sont dans l'ordre du meilleur au moins bien les shoot'em up suivants : Gynoug, Phelios, Thunder Force III, Hellfire, Gaiares ?
7°) Pourquoi mettez-vous 99 % à Mario III et à Mario IV ?
8°) Est-ce que le CD-I de Philips est plus puissant que la Neo-Geo ?
9°) Pourquoi la SuperGrafX n'a-t-elle que 6 jeux ?
10°) Entre la SuperGrafX et la Core, quelle est la meilleure et la plus puissante ?
11°) Qu'est-ce que la résolution ?
Voilà, bon courage pour répondre. J'espère que tu

Retrouvez Sam et tous les journalistes

rier

publieras ma lettre car je sens que je vais exploser et craquer... Certains disent ça pour que leur lettre soit publiée, mais moi je te jure que c'est vrai...

Joe Igashi

Salut Shinobi Kan,
Bon je vais essayer de répondre à ta série de questions. Le jeu Sonic vendu avec la Megadrive est exactement le même que celui vendu à part. Les codes ou les trucs que nous donnons n'abîment ni votre jeu ni votre console. J'ai déjà reçu des lettres me posant la même question, il doit y avoir une rumeur qui court donc là-dessous : je ne sais pas qui l'a lancée, mais elle est fausse. Les clignotements ou les ralentissements dans un jeu viennent du fait que le processeur central de la console n'arrive pas à afficher en même temps un certain nombre de sprites. Cela vient peut-être du programeur ou des capacités techniques de la console. Les testeurs de *Player One* sont payés en fonction du nombre de tests qu'ils font, leur salaire n'est donc pas fixe, il varie suivant les mois. En moyenne, ils gagnent environ 10 000 F par mois. Les Top 5 du n° 18 ont été faits par toute la rédaction, et pour qu'un jeu y figure, il fallait qu'il soit cité par plusieurs testeurs. Cela n'a pas été le cas des jeux que tu cites. A mon avis, le meilleur shoot'em up de la Megadrive est Thunder Force III, suivi de Gynoug ; les autres se valent, à peu de chose près. Si Mario 3 et Mario 4 ont eu tous les deux 99 %, c'est que ces deux jeux sont vraiment exceptionnels, l'un sur la 8 bits et l'autre sur la 16. Le CD-I de Philips ne peut pas vraiment être comparé à une console de jeu, mais pour répondre à ta question d'un point de vue technique, il est effectivement plus puissant. La SuperGrafX ne comporte que 6 jeux, car plus personne ne développe sur cette machine bien qu'elle soit plus puissante que la Core. La résolution graphique est une donnée technique qui s'exprime en pixels et qui indique le nombre de points lumineux qu'il est possible d'afficher sur un écran. Plus ce nombre de points est important, plus la qualité des graphismes affichés pourra être précise, nette et de bonne qualité. Ouf, c'est fini ! Ciao Joe.

Sam

Cher Sam,
J'ai quelques questions à te poser. Est-ce-que le transfo de la Master System peut fonctionner sur la Game Gear ? Est-il vrai que le Mega CD de la Megadrive et la Gigadrive ne font qu'un ? Est-ce-que Sega prévoit une suite à Sonic ? Voilà : c'est tout, mais je t'en supplie réponds-moi.

Rémy

Salut Rémy,
Ouaip, le transfo de la Master peut-être utilisé sur la Game Gear. La Gigadrive n'existe pas, c'est un magazine qui a lancé cette rumeur en précisant qu'il s'agissait d'une nouvelle console Sega 32 bits. Or cette console n'existe pas, le Mega CD n'est pas une console à part entière puisqu'il ne peut fonctionner qu'avec une Megadrive, et en plus c'est un 16 bits. J'en profite pour préciser que les Mega CD japonais et américains ne fonctionneront pas avec les Megadrive françaises. Enfin, un nouveau Sonic est bien prévu pour Megadrive, Master, Game Gear et Mega CD. Ciao Rémy.

Sam

Salut Sam,
Ton mag est hyper génial. Depuis peu, je me suis acheté une Megadrive ; et depuis, ma mère reçoit des notes d'électricité assez importantes et prétend que c'est la faute de ma console. Est-ce vrai ? Est-ce que la Megadrive consomme beaucoup d'électricité ? J'aimerais aussi savoir quand Toki sortira sur Megadrive.
Merci de me répondre. Salut.

Benjamin

Hello Benjamin,
La Megadrive, comme toutes les autres consoles, ne consomme pas beaucoup d'électricité ; par contre, la télé sur laquelle tu branches ta console, elle, consomme beaucoup... Donc, ta mère a à la fois tort et raison. Toki devrait être disponible dès le début mai : tu peux lire le test que nous en faisons dans ce numéro. Salut.

Sam

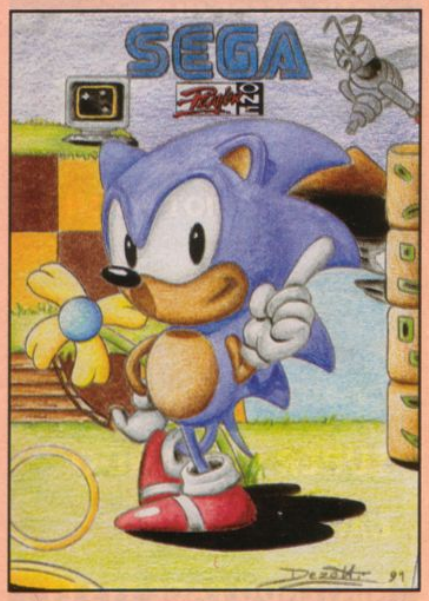
Bonjour,
Je possède une NES depuis plus de trois ans et la Super Nintendo me plaît de plus en plus.
Je voudrais savoir quelle peut être la taille maximale des cartouches de jeux en octets et, si possible, la taille des premiers jeux de la Super Nintendo.
Ce serait une bonne idée, je trouve, d'ajouter aux tests des jeux le prix et aussi la taille de la cartouche. Merci de me répondre et bravo pour votre magazine.

Gabriel

Salut Gabi,
Nous ne connaissons pas précisément la taille maximale des cartouches pour la Super Nintendo. Pour l'instant, ce dont nous sommes sûrs c'est que Street Fighter II fera 16 méga-octets, les premiers jeux en faisant la moitié. Pour les prix, je pense qu'on va le faire très bientôt. Quant à la taille des cartouches, tu es le premier à nous la demander : nous attendrons que d'autres lecteurs nous la réclament avant de l'inclure dans les tests. Ciao Gabi.

Sam

PS : Jean Sébastien, j'ai bien reçu tes Player Mag qui sont très sympa. Tu peux m'appeler à la rédaction le mercredi. Si je ne suis pas là, demande Pédro. Salut.



sur le 3615 code *Player One*

STOP INFO

FUNWARE

VOUS OFFRE DES JEUX POUR VOS CONSOLES SUR 3615 PLAYER ONE RUBRIQUE SUPER YAM'S

ANTARES INTERNATIONAL

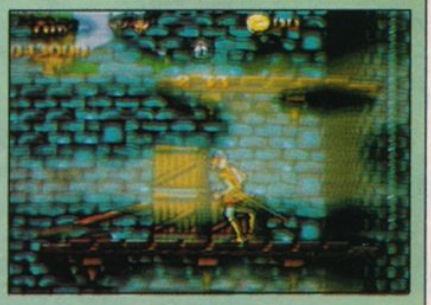
VOUS OFFRE UNE MEGADRIVE FRANÇAISE SUR 3615 PLAYER ONE RUBRIQUE MOT-FLASH

CONCOURS SUPER NINTENDO

GAGNEZ 10 SUPER NINTENDO PAGE 113 ET SUR 3615 PLAYER ONE

SNES SUPER NINTENDO — DRAGON'S LAIR — ELITE — OCTOBRE

Vous connaissiez Dragon's Lair en dessin animé, en borne d'arcade, sur ordinateur et récemment sur Game Boy et NES ? Eh bien le voici sur Super NES ! Et c'est encore une nouvelle version, qui n'a rien à voir avec les précédentes. Les graphismes profitent évidemment du passage sur la Nintendo 16 bits. Vous retrouverez, notamment, tous les personnages ayant fait le succès de la borne d'arcade (qui, je vous le rappelle, était la première utilisant un Laserdisc). Les concepteurs d'Elite ont, pour cela, bossé main



dans la main avec les créateurs de chez Don Bluth (les inventeurs du personnage). Espérons qu'il soit à la hauteur de l'excellente version NES.

SNES SUPER NINTENDO — DR FRANKEN — ELITE — NOVEMBRE

Prochainement disponible sur Game Boy, Dr Franken est aussi prévu sur la Super Nintendo pour la fin de l'année. Comme cela devient la tradition chez Elite, le scénario de la version 16 bits est différent de celui sur Game Boy. De même, le look général du jeu n'a rien à voir (ce qui se comprend, vu l'énorme écart technique qui sépare ces deux machines). Les graphismes sont bien évidemment l'élément le plus visible de ces changements. Dans cette nouvelle aventure, loufoque à souhait, Dr Franken part à la recherche des différents morceaux de Bitsy, le mannequin dont il est amoureux et

dont les morceaux sont éparpillés aux quatre coins du monde, suite à une erreur de la poste de Transylvania (avec le titre, on pouvait s'attendre à quelque chose de morbide). Votre Super Nintendo en tremble d'avance !

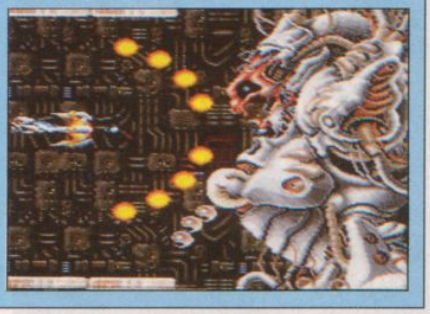
LA NOTATION DE *PLAYER ONE*

Depuis quelques mois déjà, la notation de *Player One* a évolué. Nous vous rappelons que les notes en pourcentage pour chaque jeu sont subjectives et tiennent compte des capacités techniques des différentes consoles. Voici donc un petit tableau récapitulatif des pourcentages...

- 0 % - 24 % = à jeter d'urgence !
- 25 % - 49 % = aucun interêt
- 50 % - 59 % = jeu moyen
- 60 % - 79 % = bon jeu.
- 80 % - 89 % = jeu excellent.
- 90 % - 98 % = hors du commun.
- 99 % = jeu mythique !

SNES SUPER NINTENDO — R-TYPE — IREM — MAI

Le premier shoot'em up de la Super Nintendo française ! C'est aussi l'un des plus beaux shoot'em up de la planète, et, surtout, la version la plus avancée des épisodes de R-Type (qui est au shoot'em up ce que Double Dragon est au beat'em up !). Ainsi l'on retrouve le R-9, ce petit vaisseau ultraperfectionné, doté de plusieurs armes aussi impressionnantes les unes que les autres. De plus, grâce aux excellentes capacités graphiques de la Super Nintendo, les ennemis classiques de R-Type se sont affinés. Pour résumer tout cela, il suffit de dire que Super R-Type se compose d'un mélange des R-Type I et II sur borne d'arcade. Malheureusement, de trop nombreux ralentissements de l'animation pénalisent fortement ce superbe jeu. Test complet le mois prochain.



SNES SUPER NINTENDO — SUPER SOCCER — HUMAN — MAI

Nouvel essai de simulation de football sur Megadrive. Il faut dire que les précédentes tentatives n'étaient pas vraiment convaincantes. Cette fois, c'est Virgin Games qui s'y colle. Il est encore trop tôt pour donner un verdict, mais sachez simplement que le terrain est vu de côté (ce qui n'est pas forcément le meilleur choix), que les graphismes sont très corrects, que ce ne sera pas un must du genre, mais que c'est déjà mieux que ce qui s'était fait jusqu'à présent. Bref, nous attendons de pouvoir le tester plus en profondeur pour vous donner un réel aperçu de sa valeur. Rendez-vous après le match !

SUPER NINTENDO CD-ROM ADAPTER

C'est au cours de la conférence de lancement de la Super Nintendo française que MM. Pratt et Lavanant (Bandaï/Nintendo France) ont officialisé l'arrivée du CD-Rom Nintendo pour l'année prochaine. Le CD-Rom Adapter, qui devrait être disponible simultanément au Japon et aux USA vers décembre/janvier, sera lancé environ 6 mois plus tard en France (le temps de l'adapter aux différentes normes françaises). Ils ont aussi confirmé que les jeux en CD coûteraient moins cher que les jeux cartouches... Deux excellentes nouvelles, donc, qui nous permettent d'en profiter pour vous passer les caractéristiques du CD-Rom Adapter, maintenant que son existence est officielle.

CD-ROM Adapter

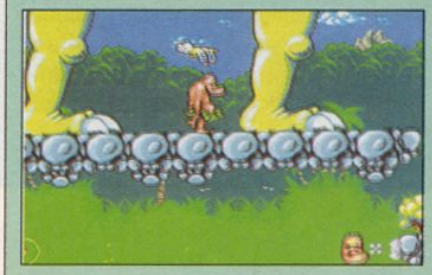
Processeur : 16 bits, cadencé à 21 MHz.
Effets : zoom/rotation sur les sprites et sur les décors (plans), dans tous les modes graphiques.
Augmentation du nombre de plans différentiels gérés « hard ».
Gestion « hard », en temps réel, de la 3D (calcul automatique des polygones).
Type de lecteur : CD-Rom XA (lecture sons CD + données, en simultané).
Ram : 8 Mbits (1 Mo).
Backup Ram : 1 Mbit.
Rom System : 2 Mbits.
Capacité des CD : 540 Mo.
Vitesse de chargement : 2.68 Mbits/seconde.
Taux d'erreur en lecture : 10-12.
Connexion : connecteur sous la Super Nintendo.
Dimensions : 242 x 200 x 74 mm.
Poids : 1 kg environ.
Consommation en énergie : 4 watts.
Prix : 27 000 yens (environ 1 200 F).

TECMAGIK CONTINU SUR MASTER SYSTEM

L'éditeur anglais, qui s'était déjà fait remarquer avec des produits comme Populous ou Shadow of the Beast, revient sur le devant de la scène avec deux nouveaux titres : New Zealand Story et Champion of Europe. Le premier reprend sur Master System le fameux hit de Taito. Il se caractérise par des graphismes étonnants pour cette machine. New Zealand Story devrait être disponible d'ici à l' été. Champion of Europe, lui, vous propose de vivre le prochain championnat d'Europe de Football (coupe de l'UEFA) en direct-live sur votre Master System. Terrain vu de dessus et équipes officielles du championnat sont au programme. Test complet à venir.

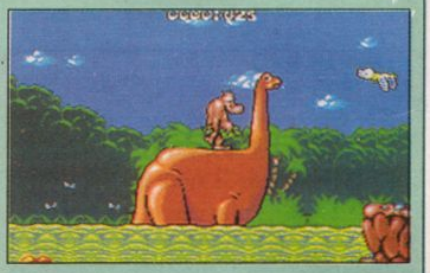
MD MEGADRIVE — CHUCK ROCK — VIRGIN JUIN

A l'origine, Chuck Rock a été conçu par Virgin Games pour les micro-ordinateurs. Le succès fut si important qu'ils décidèrent de le porter sur Megadrive. Bien leur en prit, puisque ce jeu s'annonce comme l'un des meilleurs de cette machine. Des graphismes fins et colorés, une



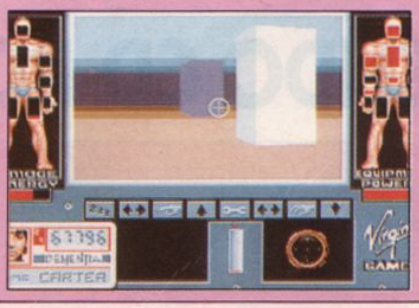
animation sans reproche, une jouabilité rare et, surtout, un humour permanent, que l'on n'a guère l'habitude de rencontrer dans les jeux vidéo (ce qui est bien dommage, par ailleurs !). Chuck Rock se présente sous la forme d'un jeu de plate-forme, le héros principal ne disposant que de son ventre

pour vaincre ses ennemis ! Le scénario se déroule en pleine préhistoire et multiplie, donc, les rencontres avec les dinosaures et autres bestioles incroyables de cette époque. Présentation dans *Player One*, dès son arrivée sur notre territoire.



MD MEGADRIVE — CORPORATION — VIRGIN JUIN

Virgin s'attaque à forte partie, puisque cet éditeur anglais tente, avec Corporation, de réaliser un jeu d'aventure en 3D faces pleines. Autrement dit, on se



déplace dans un décor fait de formes géométriques qui suivent, en temps réel, vos déplacements. Avec cette technique, on frôle la réalité virtuelle ! Surtout que cette version Megadrive se singularise par une animation d'une fluidité étonnante (alors que les consoles ne sont généralement pas très à l'aise dans ce genre de représentation graphique). Reste à savoir si le scénario et l'ergonomie du jeu sont suffisants pour justifier un achat. Vous aurez la réponse dans *Player*, lors de sa sortie en France.

MD MEGADRIVE — EURO CLUB SOCCER — VIRGIN JUILLET

La voilà, la meilleure simulation de football jamais réalisée ! Tiré de Formation Soccer sur la console NEC, Super Soccer utilise le fameux mode 7 de la Super Nintendo pour offrir une perspective du terrain encore jamais vue. De plus, l'ambiance du football est rendue intacte : dribble, tacle, faute, corner, penalty, rien n'est oublié. La jouabilité dépasse de très loin tout ce qui s'est fait sur ce type de jeu, et la bande sonore en rajoute pour faire monter la fièvre. C'est ça, le sport ! Et comme cette version française est

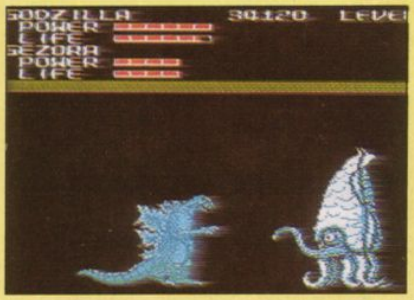
particulièrement réussie par rapport à la version japonaise, nous vous donnons rendez-vous dès le mois prochain pour un test plus que complet...

MS MASTER SYSTEM — TINTIN : EXPLORERS ON THE MOON — VIRGIN — JUIN

Le plus grand héros de bande dessinée européen ne pouvait rester sans une adaptation sur console. Eh bien voilà ! c'est fait, grâce à Virgin Games. Et c'est la Master System qui en hérite, ce qui n'est pas étonnant, puisque cette machine n'est plus vendue et supportée qu'en Europe ! Notre bon vieux reporter au *Petit Vingtième* s'installe donc sur cartouche, au cours de son expédition sur la Lune. En effet, l'histoire est tirée de *On a marché sur la Lune*, qui est l'un des épisodes les plus incroyables de ses aventures. Vous retrouverez donc Tintin, Milou, le capitaine Haddock et les Dupond-Dupont vers le mois de juin sur votre Master System. Tonnerre de Brest !

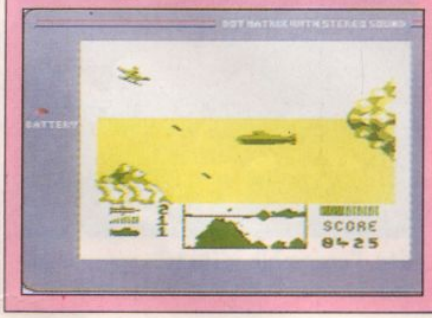
NES NINTENDO — GODZILLA — TOHOCO, LTD — MAI

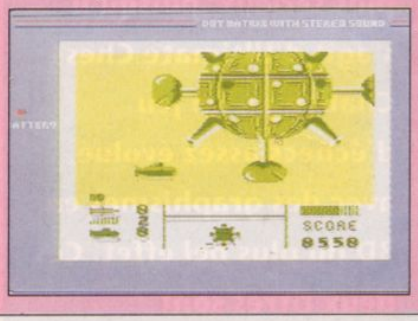
Pour ceux qui ne le connaîtraient pas, voici, brièvement, la fiche signalétique de Godzilla. Hauteur : 130-150 m. Poids : on n'est plus à une centaine de tonnes près. Signes particuliers : possède une queue de plus de 30 m (tout le monde ne peut pas en dire autant), est capable de souffler une espèce de rayon mortel et, enfin, est très très laid. Et c'est ce monstre que vous dirigez. Traversez des terrains pullulant d'ennemis. Détruisez les bases adverses. Réduisez en bouillie les monstres, aussi gros que vous, qui osent vous barrer la route... Tout dans la finesse, quoi. La réalisation semble plutôt moyenne (clignotements, lenteur de jeu...), mais attendons le test...



GB GAME BOY — THE HUNT FOR RED OCTOBER — HI-TECH — MAI

A la Poursuite d'Octobre rouge... Vous avez vu le film avec Sean Connery ? Moi non plus. En bref, cela raconte l'histoire d'un sous-marin ultra perfectionné qui vous est confié et que vous devez tester afin que vos supérieurs aient un aperçu objectif de ses capacités. Mais loin d'avoir l'âme patriote, vous décidez d'aller chez les Américains. Les instances soviétiques ne peuvent accepter cela et emploient tous les moyens pour vous contrer. De la frégate lance-missiles à l'hélicoptère, en passant par d'autres sous-marins, tous voudront vous arrêter dans votre course. Armé de missiles et de torpilles, vous n'aurez de cesse de vous en débarrasser. Des options sont également disponibles... Bref, test bientôt.





CD NEC — STAR PARODIA — HUDSON SOFT — MAI

Tout frais arrivé alors que nous bouclions, Star Parodia s'impose comme un des shoot them up les plus délirants de la Core. Dans un univers de folie, vous dirigez au choix un vaisseau spatial, un Bomber Man ou une PC Engine volante qui, comble de perfectionnisme, récupère des cartouches et lance des CD. C'est rigolo comme tout, hyper jouable et très bien réalisé. Support oblige, vous aurez droit en prime à une bande son de grande classe et à un dessin animé extra. Iggy n'en décolle plus.

36-15 PLAYER ONE

TELEGAMES CHOISIT LA GRIFFE LYNX !

Après Loriciel, qui nous a produit l'excellent Super Skweek sur Lynx, c'est au tour de Telegames, un éditeur américain peu connu, de développer sur la console portable d'Atari. Le premier titre n'est autre que Qix, déjà présent sur Game Boy, et qui se présente comme un petit jeu d'action/réflexion dans lequel il faut découper des parties d'un tableau, sans se faire toucher par des décharges d'énergie. Le deuxième est beaucoup plus sérieux, puisqu'il s'agit d'Ultimate Chess Challenge, un jeu d'échecs assez évolué, avec des graphismes en 3D du plus bel effet. Ces deux titres sont disponibles dès à présent chez tous les revendeurs Lynx.

MD MEGADRIVE — MARBLE MADNESS — VIRGIN — JUIN

Marble Madness est l'un des titres légendaires de l'histoire. Dernièrement adaptée sur Megadrive, voici une sublime version pour Master System. Rappelons que Marble Madness est d'une originalité sans limite, puisqu'il faut guider une sorte de boule de flipper sur un parcours sinueux, en 3D et bourré de pièges tous plus surprenants les uns que les autres. Ascenseurs, aspirateurs, bains d'acide... Voilà ce qui attend cette malheureuse petite boule (et cela, si elle réussit à ne pas tomber dans les

ravins qui bordent le parcours). Bref, un très bon jeu en perspective, qui prouve encore une fois que les Anglais sont les programmeurs qui exploitent le mieux la Master System.

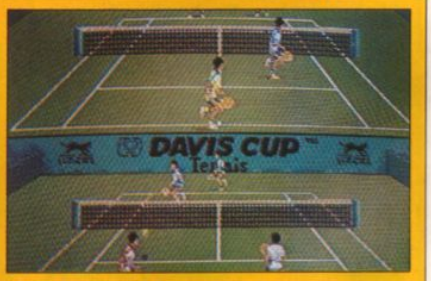
CORE NEC — CLOUD MASTER — TAITO — MAI

Tout droit débarqué de la Master, Cloud Master est un shoot them up de

Taito. Juché sur un nuage, vous explosez tout ce qui bouge dans la grande tradition du genre. L'ensemble baigne dans des couleurs pastel et des graphismes enfantins. C'est adorable, très japonais dans la réalisation, mais reste sufisamment difficile pour brancher les pros : trop même, et les premières parties se solderont par de cuisants échecs. Enfin, c'est quand même très bien et, vu le nombre de cartouches ces temps-ci, on ne se montrera pas trop difficile.

CD NEC — DAVID CUP TENNIS — LORICIEL — MAI

Il est rare de voir des Occidentaux développer sur PC Engine. On n'en appréciera que d'avantage Davis Cup Tennis, œuvre des Frenchies de Loriciel. Deux atouts de poids pour cette simulation sportive : une vue en 3D et un écran scindé en deux lors des parties à plusieurs. La liste des options est particulièrement conséquente, les bruitages et la musique d'intro réussis et, malgré une animation un peu sacca-



dée, l'ensemble reste très sympa, surtout lorsque l'on s'y met à quatre.

CD NEC — FORGOTTEN WORLD — NEC AVENUE — MAI

Ça faisait longtemps qu'on l'attendait : Forgotten World, initialement prévu sur SupergrafX, sort finalement sur Super CD-Rom. L'adaptation du célèbre shoot them up de Capcom donne dans la démesure puisqu'il est carrément livré avec un paddle à trois boutons. Pour le reste, le jeu est splendide (les monstres de fin de niveau, ma mère !) mais souffre de son concept un peu spécial : comme le saké chaud, il y en a qui adorent et d'autres qui détes-

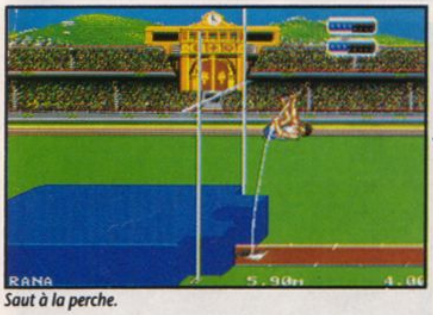
tent. En tout cas, c'est de loin la meilleure conversion de ce hit de café.

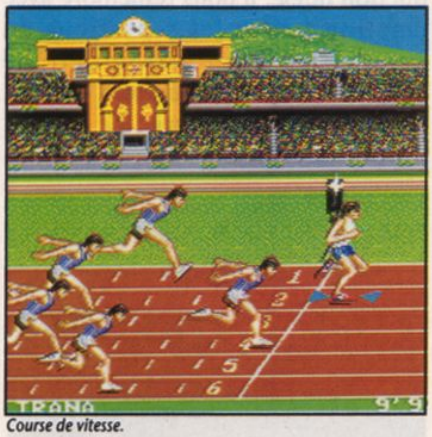
OLYMPIC GOLD

La Megadrive s'apprête à fêter les jeux olympiques de Barcelone à sa manière. C'est US Gold, un éditeur anglais reconnu, qui se charge d'adapter le plus gros événement sportif de l'année. On retrouve ainsi l'ambiance des simulations sportives d'antan (les plus vieux d'entre vous se souviendront peut-être des sagas Summer Games d'Epyx, sur ordinateur). Comme il se doit, Olympic Games est un jeu multiépreuve. Au sommaire : natation et athlétisme. Parmi ces deux disciplines, sept épreuves s'offrent à vous : 100 mètres nage libre, plongeon acrobatique, 110 mètres haies, course de vitesse, saut à la perche, tir à l'arc et lancer de poids. Autant de disciplines où il faudra faire preuve de dextérité pour battre des records du monde et empocher des médailles d'or. Graphiquement, on peut déjà vous dire que c'est très réussi, les animations sont, de même, très correctes. Cette petite merveille arrivera vers août/septembre, juste à temps pour récolter les fruits des vrais jeux olympiques !

Lancer de poids.

Nage libre.


Saut à la perche.


Course de vitesse.

CUSTOMISED BY NAKI !

Naki Industries est un accessoiriste américain qui s'est largement illustré outre-Atlantique par de nombreux produits tous aussi étranges que géniaux. La première activité de la marque est, avant tout, de produire des kits de nettoyage (les Eliminator) pour la majorité des consoles existantes. Que vous possédiez une Nintendo, une Lynx, une Game Boy, une Nec PC Engine, une Megadrive ou même une Master System, et bientôt une Super Nintendo, Naki dispose d'un kit adapté à son nettoyage ! Les petits tampons, la fausse cartouche autonettoyante et le liquide spécial qui composent cette offre vous éviteront les petits désagréments de l'oxydation du port cartouche de votre console. De même, la poussière, le principal ennemi de nos machines chéries, n'y résistera pas. Attention ! il faut éviter une utilisation trop fréquente de ce type de kits de nettoyage, car ils possèdent, malgré tout, un caractère abrasif qui finit, à la longue, par endommager votre console. Autre trait de génie de Naki, le Power Pack Game Boy, qui est probablement l'un des accessoires les plus déments qu'il nous ait été permis de voir sur Console ! Il s'agit d'une batterie rechargeable qui se place à l'intérieur du compartiment des piles de votre Game Boy ! Ainsi, le dessus de la batterie reprend la forme de la porte qui ferme le compartiment, et, du coup, cette batterie est totalement invisible, conservant ainsi intactes les dimensions de la plus petite des portables du marché ! Deux modèles sont disponibles : un de 5 heures d'autonomie, et un autre de dix heures (mais qui impose un petit renflement à l'arrière de la machine).

Toujours dans la série « Naki fait des miracles », le Brite Boy est une loupe/lampe pour la Game Boy, qui est la première à se brancher directement sur les piles de la console ! Ainsi, pas besoin de pile supplémentaire, le coût et l'encombrement en étant réduits d'autant ! Bien évidemment, l'autonomie de la machine en est diminuée, mais l'ensemble assure tout de même un minimum de 10 heures, soit cinq fois plus longtemps que les autres consoles portables du marché !

Et l'on finit par le Pro Pouch, un petit étui de transport pour la Game Boy, en Nylon, et qui permet de la porter en bandoulière ou à la ceinture. Peu encombrant, discret et pas cher, voilà un petit cadeau intéressant pour votre machine préférée !

Tous les produits Naki sont désormais distribués en France par la société Guillemot. Une dernière précision, aucun de ces produits ne dispose de l'Official Seal 0f Quality Nintendo et ne sont donc pas reconnus officiellement par le constructeur.

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

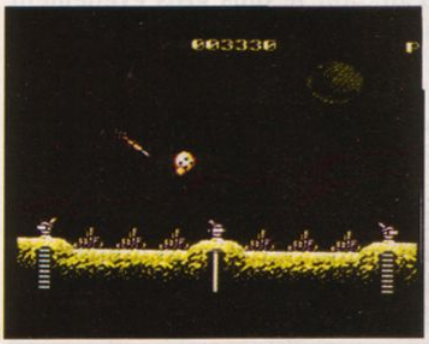
Jeu d'aventure.

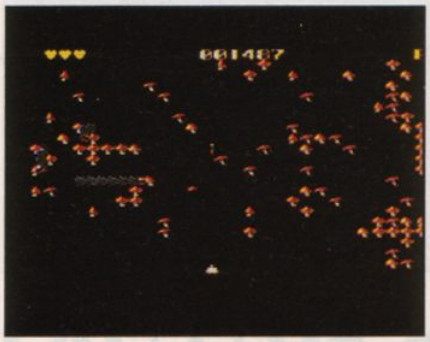
Et enfin... les jeux de réflexion !

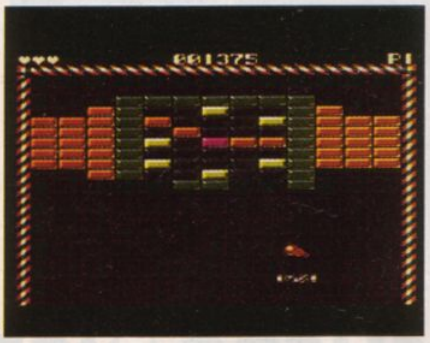
Evidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

◆ ARCADE ◆ SMASH HIT

Voilà un jeu qui fait chaud au cœur ! Arcade Smash Hit est une compile de trois des plus vieux jeux de l'histoire. A tout seigneur, tout honneur : c'est Centipedes, l'ancêtre des shoot'em up verticaux, qui ouvre le bal ! Reproduction fidèle, il nous remémore avec émotion toutes les sensations du premier jeu de tir à avoir détrôné Space Invaders ! Eh oui, tout cela fait partie de la préhistoire ! Le suivant n'est autre que Breakout, le premier casse-briques un peu sophistiqué. Et l'on finit par Missile Command, l'un des jeux préférés des étudiants américains dans les années 70 ! Il s'agit de détourner une attaque nucléaire à l'aide d'antimissiles... Un scénario toujours d'actualité !


2


1


3

1 – Centipedes.
2 – Breakout.
3 – Missile Command.

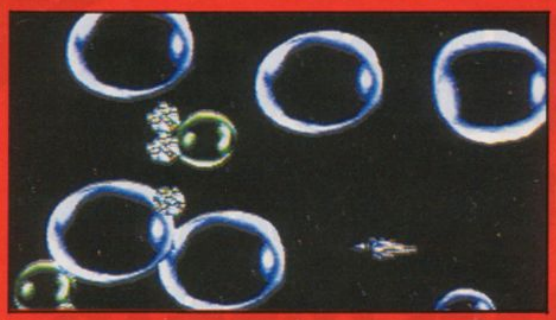
SNES SUPER NINTENDO — BEST OF THE BEST INTERNATIONAL KARATE — LORICIEL OCTOBRE

Ce sera l'un des tout premiers jeux conçus en France à sortir sur la Super Nintendo ! Ce titre à rallonges cache « Panza Kick Boxing », sorti sur de nombreux micro-ordinateurs, qui est l'une des meilleures simulations d'art martial jamais réalisées en jeu vidéo. Scéances d'entraînement, combats contre l'ordinateur ou contre un deuxième joueur, sont les principales caractéristiques de B.O.B International Karate. Mais on y trouve aussi une sélection très avancée de combinaisons de coups, des personnages et leurs diverses positions digitalisées à partir de photos du champion du monde de Kick Boxing, ainsi qu'un tas d'autres options qui devraient, si cette version est réussie, vous procurer de sacrées parties de plaisir.

3615 PLAYER ONE

L'ETE S'ANNONCE CHAUD SUR SUPER NINTENDO !

CASTLEVANIA 4



GRADIUS III

SIM CITY

ZELDA 3

Après les titres comme F-Zero, Super R-Type ou Super Soccer, Nintendo/Bandaï France s'apprête à lancer une deuxième fournée de jeux pour le mois de juin. Ce lot comportera Sim City, Castlevania 4 et Gradius III. Dans Sim City, vous prendrez la place d'un maire, et il vous faudra un moral d'acier pour transformer votre petit village paisible en mégapole grouillante ! Ce jeu, très original, est une véritable drogue tant il est prenant et intelligent. Quant à Castlevania 4 (fabuleux) et à Gradius III (décevant), ils vous sont déjà plus familiers, puisqu'il s'agit des versions 16 bits des méga hits Konami.

Mais ce n'est pas tout, car la sortie de Zelda 3 est repoussée d'un ou deux mois, et cela car il serait (selon certains responsables de chez Nintendo) traduit en français ! Non, vous ne rêvez pas : si cela se confirme, tous les textes à l'écran seront dans notre langue, et non en anglais comme c'est le cas sur la plupart des jeux sur console de ce type. Zelda 3 sera donc disponible vers juillet/août, si tout se passe bien.

LES JEUX NINTENDO PAR PLAYER

LES JEUX Nintendo PAR PLAYER

SIMPSONS AUTOCOLLANTS + PLANS COMPLETS

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO WORLD
Le retour du plombier !

GAME BOY

TORTUES NINJA
La chute du clan Foot !

GARGOYLE'S QUEST
Le classique de l'aventure.

FOOT EURO 92 : GAGNEZ 2 PLACES EN FINALE !

219 FB - 7,5 $ Can. - 9,5 FS

ISSN : 1153 4451

Les jeux NINTENDO® par PLAYER est un supplément de PLAYER ONE N° 20, mai 1992, et N° 21, juin 1992

PLAYER ONE

MAI - JUIN 1992
NUMERO 4
30 F

FRAPPER PLUS FORT...

SAUTER PLUS HAUT...

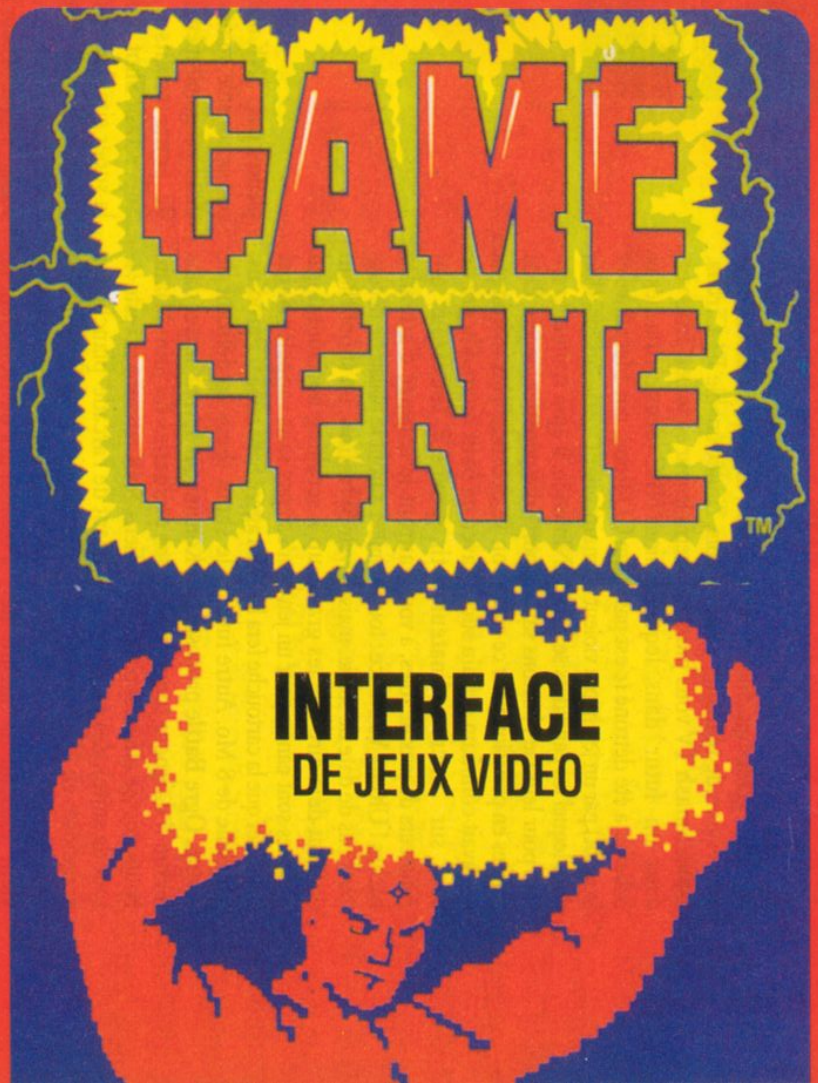
CHOISIR LE MONDE DE DEPART...

AVOIR DES VIES INFINIES...

ETC,ETC,ETC ETC,ETC, ETC...

AVANT PREMIERE

TOUTE LA PRESSE EN PARLE



A DECOUVRIR DANS TON MAGASIN L'INTERFACE DE JEUX VIDEO QUI DONNE DU POUVOIR A TA CONSOLE

MADE IN

Made in Japan rapporte tous les mois, de l'empire du Soleil-Levant, les nouveautés sur vos machines préférées. Attention ! certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France. La rubrique comporte désormais deux parties : « News in Japan » et « En vitrine à Tokyo ».

SUPER FAMICOM

Déferlante d'annonces en ce mois d'avril sur Super Famicom. On commence petit avec un wargame dans l'espace, peu époustouflant à première vue. Ça s'appelle **Earth Light**, et aucune date de sortie n'a été annoncée. Plus intéressant, **Musya** donne dans le registre plate-forme et propose des décors sympa avec en particulier une lumière qui suit le héros. Jusqu'ici, rien d'extraordinaire, on avait déja vu ça. La nouveauté vient de la qualité des dégradés qui donne une impression de réalisme imparable. **Smash TV** vous plonge dans un futur dans lequel Sabatier a été détrôné (c'est pas trop tôt) par un jeu hypra violent dans lequel les candidats se battent pour leur vie : bastons sanglantes en prévision pour ce soft qui avait connu un certain succès sur micro-ordinateur. Amateurs de jeux de rôles, à vos haches ! **Ultima VI** avance : toujours pas de date de sortie, mais on peut déjà dire que les graphismes sont canon pour un jeu de rôle et que la cartouche fera la bagatelle de 8 Mo. Autre futur carton, **Ogre Battle** proposera, lorsqu'il daignera toucher les boutiques (ce qui n'est pas pour tout de suite), des graphismes grandioses en 3D isométrique. Merci le mode 7 ! **Super Driving** vient enrichir la meute de courses auto sur la nouvelle Nintendo. C'est en 3D, et il y aura de la mémoire pour sauvegarder ses scores et ses parties. Pas de sortie annoncée pour le moment. Carrément plus impressionnant, **F1 Hero** innove en étant le premier jeu à sortir sous quatre formats différents en même temps : Gameboy, Megadrive, NES et Super Famicom. La version Super Famicom, retitrée **Super F1 Hero**, a l'air franchement excellente. Toujours dans la course, mais vue de dessus cette fois, l'indétrônable **F1 Circus**, verra le jour en juillet. Trois versions **NEC** (deux cartouches et un CD-Rom), une Megadrive et maintenant cette adaptation Nintendo, il aura vraiment rapporté des pépettes, ce jeu. Et si on se détendait les méninges avec un petit quart d'heure de tir groupé ? Toux ceux qui auront le courage d'attendre juillet auront le plaisir de découvrir **Sylvalion**, un shoot them up à scrolling horizontal qui n'est pas sans rappeler **Saint Dragon**. Sans oublier **Parodius**, le shoot them up délirant de Konami qui devrait arriver dans les crémeries fin juin. Miam. Tiens, SNK retourne sa veste : le géant de l'arcade planche sur une adaptation de **King of The Monster** sur Super Famicom. Possesseurs de Neo Geo, ne pleurez pas : SNK n'abandonne pas sa console, mais comme le disait ma grand-mère : « Y a pas de petits profits.» Alléluia, **Super Task Shot Basket Ball**, la super simulation de basket qui utilise le mode 7 et les « rotations d'écran en veux-tu, en voilà », est prévu pour juin. Quel

1

4

5

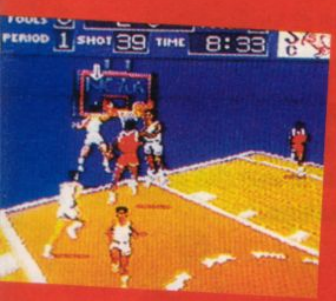
8

9

12

1 : Parodius (Super Famicom).
2/3 : Super Task Force (Super Famicom).
4 : Ogre Battle (Super Famicom).
5 : F1 Circus (Super Famicom).
6 : King of the Monster (Super Famicom).

N JAPAN



3

NEWS IN JAPAN

L'actualité en direct du Japon.

6

7

10

11

13

7 : Smash TV (Super Famicom).
8 : Aisle Lord (Megadrive)
9/10 : Terra Forming (Super CD-Rom)
11 : Genocide (Super CD-Rom)
12 : Super Adventure Island (PC Engine)
13 : R PC Kid (PC Engine).

pied ! En attendant de le découvrir sur vos écrans, délectez-vous avec les photos d'écran. Et pour faire bonne mesure, et plaire aux amateurs de sports exotiques, voici **Super Pro Baseball 2**. Dommage que les graphismes apparaissent un peu faiblards pour une telle bécane.

MEGADRIVE

Dans la série « Sega et Nintendo ont décidé de faire la course au jeu de rôle », voici une nouvelle cartouche du genre sur Megadrive. Ça s'appelle **Aisle Lord** et ça devrait être sorti au moment où vous lirez ces lignes. En nippon bien sûr, donc injouable. **F1 Hero MD**, la version Megadrive de ce jeu qui sort sur quatre consoles en même temps, donne dans le clone de **Super Monaco GP**. Vu la qualité de ce dernier, dont la version 2 est attendue incessamment sous peu, on pourrait avoir peur si le petit nouveau ne proposait pas une option intéressante : le jeu à deux simultanément. Chaque joueur joue alors dans une fenêtre comme dans certaines courses auto de la NEC. A voir.

PC ENGINE

On commence par LA nouvelle : **PC Kid** revient, ou plutôt reviendra, puisque les développements en sont juste à leurs débuts. Le cadre de ses nouveaux exploits sera un jeu de rôle, ce qui risque de ne pas plaire à tout le monde. Egalement en chantier chez Hudson, la suite de la « revanche du retour du fils » de Gunhed, **Superstar Soldier** et **Violent Soldier**. La réalisation a l'air excellente, mais pour ce qui concerne l'originalité... Plus intéressant, **Lode Runner II**, la séquelle de cet excellent jeu de plate-forme et de réflexion, propose des graphismes nettement améliorés. Quant à **Super Adventure Island**, c'est l'adaptation de cet excellent jeu qui nous avait halluciné sur Super Famicom. Sortie fin juin. **Tatsujin**, un shoot them up à scrolling vertical, n'avait pas marqué son époque sur Megadrive, et il n'y a pas beaucoup de raisons pour qu'il le fasse sur NEC, même si la conversion a l'air plus sympa que sur Sega. Et je ne vous ai pas encore dit la meilleure : tous ces softs seront dispos sur cartouche et non sur CD-Rom. Ah ben, on dirait bien que la carte n'est pas encore morte (eh non, ma chère Simone !). Pour le CD-Rom, tout va bien aussi, merci. Prévu pour mai, **Terraforming** est un shoot them up à scrolling horizontal doté de décors très classieux. **Genocide**, un très beau jeu de combat mettant en scène des robots, sera disponible d'ici fin juin. **Nichibutsu** remet le couvert avec la énième version de **F1 Circus**, sur Super CD only. **Marble Madness**, enfin, est l'adaptation d'une vieille borne d'arcade qui a conservé un sacré charme. C'est tout pour cette fois, Sayonara à tous. ■

Iggy

EN VITRINE A TOKYO

« En vitrine à Tokyo », la nouvelle rubrique interne de Made in Japan, vous proposera dorénavant les mini tests des nouveautés qui viennent de sortir dans les échoppes nippones. Histoire de vous faire une petite idée de ce qui vous attend dans les mois ou les années à venir. Attention ! ces jeux sortent sur le marché japonais et sont succeptibles d'être modifiés le jour où ils arriveront officiellement en Europe... Voire même de ne jamais toucher le sol français.

SUPER FAMICOM

FINAL FIGHT GUY

Special limited edition !

Final Fight était l'un des premiers jeux à sortir sur la Super Famicom. Réalisé par Capcom, et directement tiré de l'une de leurs bornes d'arcade vedettes, ce jeu est presque une réplique

Cette version spéciale propose Guy.

fidèle de l'original. Presque ? Oui, car il présentait deux limitations importantes, fortement décriées chez les joueurs japonais : d'une part il est impossible de jouer à deux (pourtant l'un des points forts de l'arcade) et, ensuite, l'un des trois héros du jeu manquait à l'appel. Seuls Cody et Haggard étaient présents, et les amateurs de Guy (ils sont nombreux au Japon) étaient fort mécontents ! C'est donc sous la pression du public que Capcom a décidé de sortir une série limitée de Final Fight, sous le nom de Final Fight Guy, série réservée au Japon... Et nous, et nous ? Ben, j'ai bien peur que l'on n'ait pas le choix, et que seule la version normale de Final Fight soit distribuée en Europe... Malheureusement, et c'est assez inexplicable, il n'est toujours pas possible de jouer à deux. Allez savoir pourquoi ?

Combat dans les toilettes.

UN CD POUR LE MEME PRIX

Malgré tout, cette série limitée est étonnante. Imaginez la surprise que l'on peut avoir en ouvrant la boîte, et qu'en plus de la cartouche, on trouve un... Compact Disc ! Incroyable, ce mini CD contient quatre morceaux de musique, tirés du jeu. Et tout cela pour le même prix. Espérons que de telles opérations se reproduisent sur des cartouches françaises...

PEU DE CHANGEMENT

Final Fight Guy ne présente que peu de changement par rapport à la version normale. En fait, seule la présence de Guy la justifie. Tout de rouge vêtu, il possède une rapidité hallucinante dans l'exécution de ses coups. Même avec trois ou quatre ennemis autour de lui, il les frappe un par un, avec des coups hyper rapides. Coup de poing, coup de genou, salto avant, coup sauté avec retourné... Guy est un adepte

Matez les Harley Davidson dans le décor.

Abigail est particulièrement dur à battre.

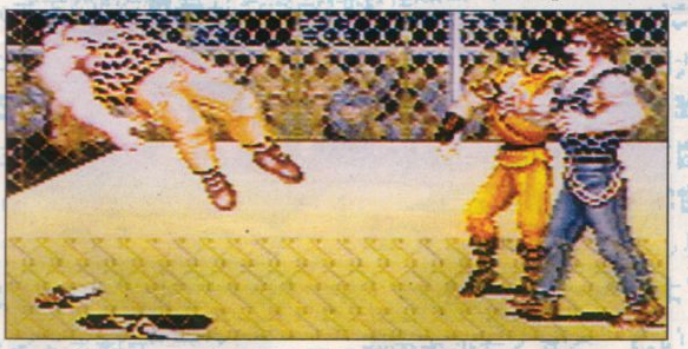
Le flic est un coriace.

du kick boxing. Ses coups portent moins que Haggard, mais sont beaucoup plus précis. Comme dans la version précédente, il suffit d'exploser des barriques ou autres caisses qui traînent sur le parcours, pour trouver des aliments régénérateurs. Par contre, nouveauté, certains ennemis (les gros catcheurs), ont un nouveau coup à leur actif : si vous êtes à terre, ils se jettent sur vous pour vous écraser. Sinon, pour le reste, rien de nouveau.

Le sang gicle avec les coups de couteau.

FINAL FIGHT EN GENERAL...

En ce qui concerne le jeu en lui-même, il faut dire que c'est un méga beat'em up, avec des graphismes incroyables pour une machine de ce prix, une bande sonore très correcte et, surtout, une maxi jouabilité. Signalons également qu'il s'agit de la retranscription parfaite de la borne d'arcade (excepté le mode deux joueurs). C'est probablement le meilleur beat'em up sur console, jusqu'à la sortie prochaine de Street Fighter II qui va aller encore plus loin.



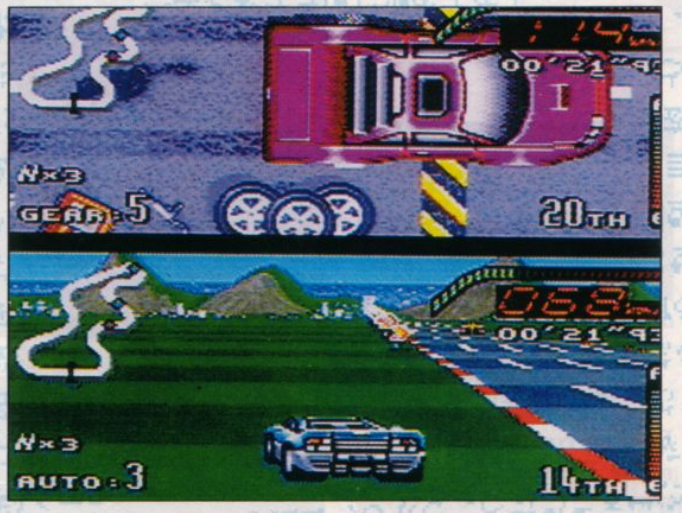
Bagarre sur le ring.

Avant...

Après...

TOP RACER
Intéressant à deux

Les premières réalisations européennes commencent à apparaître sur la Super Famicom. Après Drakken (France), et surtout Bombuzal (Angleterre), voici Top Racer, un nouveau jeu, lui aussi connu en Angleterre. A ce propos, il est d'ailleur assez étonnant de voir que des jeux connus dans notre pays et outre-Manche sortent au Japon et ne seront distribués ici que dans un bon bout de temps... M'enfin bon : il est de plus en plus probable que ce genre d'absurdité disparaisse dans le futur. Revenons à Top Racer, qui, l'air de rien, possède déjà un lourd passé. Il nous vient de chez Gremlin Graphics, un éditeur très connu pour ses nombreux hits sur ordinateur, et qui s'attaque depuis peu à la console. Top Racer vient de ce que l'on peut qualifier comme étant la meilleure course de voitures sur ordinateur : Lotus Esprit Turbo Challenge. Mais, pour des histoires de droits, la Lotus a disparu, et laisse place à des modèles plus exotiques.



Une partie d'écran pour chaque joueur.

Toutes les voitures au départ.

A TOUTE VITESSE...

Il s'agit donc d'une course de voitures, qui se joue à un ou à deux. L'écran est divisé en deux parties, dans le sens horizontal. Premier regret, même si l'on joue seul, l'écran est quand même divisé, et c'est dommage. La voiture est vue de derrière, et il est possible de choisir la sienne parmi 4 types de véhicules. On a aussi le choix entre boîte automatique ou manuelle. Après cela, on se retrouve directement dans le peloton pour 5 tours de bourre pure. Dès que le feu passe au vert, la meute s'élance et il faut les rattraper à tout prix pour finir 1er. Mais il ne faudra pas oublier, sur les courses les plus longues, de passer dans les paddocks pour se ravitailler en essence. Certains virages sont serrés, il y a des obstacle sur la piste et la machine gère les reliefs. Bref, tous les ingrédients sont là pour faire une bonne course. L'animation a beau être rapide, elle est néanmoins légèrement saccadée. C'est à pleine vitesse que ce problème est le plus ennuyeux, car les images s'affichent à une vitesse insensée : mais comme ce n'est pas fluide, l'œil ne perçoit plus qu'une suite d'images qu'il n'a pas le temps d'analyser, et c'est vraiment par réflexe que l'on conduit la voiture dans ces conditions... Bizarre ! Malgré tout, le soft est assez jouable dans son ensemble, il n'y a pas de ralentissements en mode deux joueurs, les graphismes sont moyens, genre Megadrive ou NEC, mais n'ont pas la patine et la finesse particulière des images classiques Super Famicom : là encore, c'est dommage. Un jeu surtout intéressant à deux, qui n'exploite pas vraiment les capacités de la machine.

Le choix de voiture.

Le joueur 1 est dans les stands.

EN VITRINE A TOKYO

MEGA DRIVE

TURBO OUT RUN

Toujours rien de bien transcendant

Mais que fait Sega ? Après un Galaxy Force raté et un Out Run sans saveur, on espérait que Turbo Out Run remettrait les pendules à l'heure. Eh bien non, c'est même le contraire qui s'est produit... Quand on pense que c'est l'une de leurs meilleures bornes d'arcade, ça fait mal de voir que cette version Megadrive propose des graphismes à peine dignes d'une Master System ! Quant à la bande sonore (il serait difficile d'appeler ça une bande musicale) c'est carrément n'importe quoi : des « bip » infâmes, crachés sans aucune unité. L'animation n'a rien d'extraordinaire, elle n'est pas trop saccadée, mais beaucoup trop lente pour donner un effet de vitesse convenable. Il faut dire que le désert graphique qui borde la route n'offre aucun repère pour votre déplacement. Bref, c'est une véritable catastrophe !

Un Turbo Out-Run amer.

Et pourtant, cela tourne sur Megadrive !

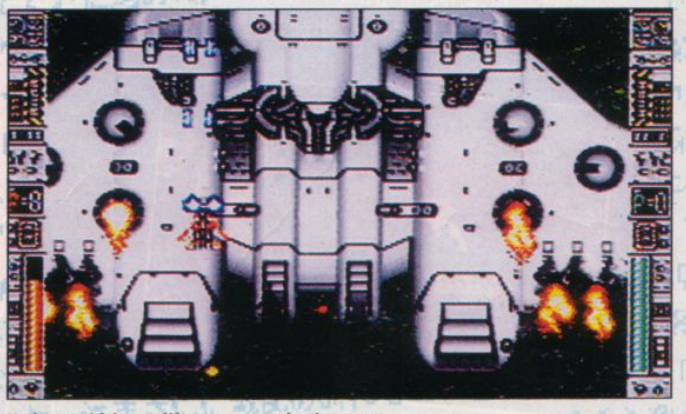
SUPER FAMICOM

STG

Un brin monotone malgré des progrès

Nouvel essai de shoot'em up sur la Super Famicom. Cette fois, c'est STG, un shoot'em up vertical tiré d'une borne d'arcade de peu d'envergure. D'ailleurs, vu le peu de succès qu'à eu ce jeu de café, on se demande pourquoi c'est lui qui a été choisi... Enfin bref, on pilote un petit vaisseau sur un décor résolument monotone ! Pour vous donner un exemple, on commence sur un fond de verdure, qui ne change pas pendant tout le premier level, et le début du deuxième... Pas une seule petite maison ou clairière pour varier un peu. Non, c'est désespérément le même décor pendant un bon bout de temps. Heureusement, il est possible de jouer à deux, avec une option intéressante (c'est la seule originalité du jeu) qui permet d'accoupler les deux vaisseaux en un seul pour obtenir un tir plus puissant (pratique pour les boss de fin de niveau). Tiens, en parlant de boss, signalons tout de même leur taille imposante, puisque certains occupent pratiquement tout l'écran, et sans qu'il y ait de ralentissements. J'en profite pour évoquer les progrès sur Super Famicom, puisque STG compte nettement moins de ralentissements que dans les réalisations précédentes. Bon, en clair c'est loin d'être le jeu du siècle, s'il arrive en France un jour, faudra pas vous précipiter dessus...

« En vitrine à Tokyo » est réalisé par Crevette



Un boss qui fait tout l'écran... sans ralentissements.

Un shoot'em up trop classique.

TRUCS en VRAC

Hello les jeunes ! Me voici de retour pour la rubrique la plus enviée des meilleurs tricheurs de la galaxie. Eh oui, la Warp Zone du mois dernier m'avait envoyé en plein cœur d'Aldébaran et j'ai pu y rencontrer la crème des truqueurs. Voici donc leurs meilleures astuces.

Simon RAVELLEE s'est extrêmement inspiré du boléro avant de nous envoyer ses astuces. A ne lire que sur un air catalan.

CORE GRAFX
DROP ROCK
Pour écouter toutes les musiques du jeu, faites pendant la page de présentation : Select puis Bouton 1 en gardant Select enfoncé.

CORE GRAFX
JACKY CHAN
Lorsque vous entendrez le son d'une cloche, tapez dans les airs jusqu'à ce qu'elle apparaisse. Si vous la prenez, vous serez envoyé dans un stage de bonus.

Laura n'a pas donné son nom mais des astuces. Elle l'aura voulu.

GAME BOY
WIZARDS AND WARRIORS X : FORTRESS OF FEAR
Dans le niveau 2.0, il faut prendre les bottes de « Jumping » pour sauter au-dessus du grand trou à la fin du niveau.

GAME BOY
BALLOON KID
Quand vos ballons sont crevés, mettez-vous sur une plate-forme et appuyez sans lâcher sur la flèche du bas de la croix de direction. Vous en regonflerez jusqu'à deux. Pour détruire les monstres à la fin des tableaux, il suffit de leur sauter trois fois dessus en faisant bien attention de ne pas, ou de ne plus, tomber dans l'eau.

Frédéric JEANNEROD nous a trouvé plein de petits lapins, euh... trucs sympa.

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Pour vaincre Tatanga, il suffit d'aller alternativement en haut et en bas tout en tirant.

Ce n'est pas des trucs de petits joueurs que **Frédéric FILEE** nous a refilés.

GAME BOY
WIZARDS AND WARRIORS X :
FORTRESS OF FEAR
Au niveau 1.3, pour vaincre la chauve-souris, descendez sur la plate-forme du bas à gauche, attendez que la bête passe, puis remontez sur la plate-forme de gauche en haut. Tapez-la quand elle passe deux fois devant vous puis redescendez et recommencez.

Frédéric REMY nous donne le *la* et des trucs... si si.

CORE GRAFX
PC KID II
Collectionnez bien tous les soleils jaunes, car si vous en possédez au moins 50 à la fin d'un niveau, on vous donnera une vie, un cœur bleu, quatre cœurs rouges et vous sauterez tout le niveau suivant.

CORE GRAFX
DEVIL CRASH
Si les trois gemmes deviennent rouges, vous obtiendrez une boule de plus. A votre premier coup, faites entrer la balle directement dans la tête vous aurez 2 000 000 de points.

TRUCS en VRAC

Et c'est **Hervé DURON** qui nous rappelle la quadrature du cercle sur la NEC.

CORE GRAFX
SUPER LONG NOSE GOBLIN
Voici les codes des six niveaux :
Niveau 1 : 612489
Niveau 2 : 292494
Niveau 3 : 381724
Niveau 4 : 371844
Niveau 5 : 521746
Niveau 6 : 361533

CORE GRAFX
PC KID II
Pour jouer seulement au stage de bonus : pendant le mode Select, appuyez sur Bouton II et Run en même temps, vous verrez apparaître le Bonus Game où vous pourrez vous entraîner à avoir le plus de pastilles possible.

CORE GRAFX
DEAD MOON
A la page de présentation, appuyez sur diagonale Bas-Gauche, puis sur les Boutons 1, 2 et Run pour choisir le stage de départ.

CORE GRAFX
1943
Quand l'avion décolle, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bouton 2 et votre avion sera à l'envers (???). D'autre part, pendant le jeu, faites Pause puis Bas, Bouton 2, Droite, Bouton 2, Haut, Bouton 1, Gauche, Bouton 1 et vous pourrez choisir la puissance de tir.

CORE GRAFX
DRAGON EGG
A la page de présentation, faites Bas, Bas, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bouton 1, Bouton 2, et vous pourrez choisir le stage.

CORE GRAFX
POWER LEAGUE IV
Restez sur la page de présentation pendant dix minutes et vous verrez la présentatrice s'endormir.

Michel NOSOFF, lui, a exercé son art sur sa Game Boy.

GAME BOY
BURAI FIGHTER DE LUXE
Voici les armes qu'il faut utiliser contre les monstres de fin de niveau. Niveau 1 : utilisez les « rings ». Niveau 2 : utilisez n'importe quelle arme. Niveau 3 : utilisez les « rings ». Niveau 4 : utilisez n'importe quelle arme. Niveau 5 : utilisez les « rings ».

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Au niveau 4.1, il y a une vie cachée dans l'un des ascenseurs.

Mais il cumule ! Il ne se prend pas pour un dieu, mais pour plusieurs, **Samuel DIEUX.**

GAME BOY
SPIDERMAN
Voici comment passer les boss. Mysterio : quand il apparaît, placez-vous du côté gauche ou droit de l'écran en vous abaissant, puis frappez. Le scorpion : utilisez les toiles. Si vous n'en avez plus, approchez-vous de lui, faites un petit saut et au même moment, donnez-lui un coup de pied dans la tête. Le rhino : quand il commence sa course, mettez-vous devant lui et abaissez-vous. Donnez-lui des coups de pied sans vous arrêter. Continuez comme cela jusqu'à sa fin. Octopus : mettez-vous à l'extrême droite de la plate-forme du haut. Quand il arrive en dessous de vous, partez vers la gauche et sautez sur celle du bas. Tirez quelques toiles et recommencez depuis le début.

Pascal RIVERA nous envoie ses astuces qui n'ont pas été trouvées dans un « soap opera », loin de là.

GAME BOY
ROBOCOP
Aux 8e et 10e niveaux, appuyez sur Pause (Start) et réglez votre viseur en toute tranquillité.

TRUCS en VRAC

David ALFONSO nous file ses trucs *illico presto*.

CORE GRAFX
CYBER COMBAT POLICE
Lorsque la page de présentation apparaît et se stabilise, appuyez sur les Touches II, I, II, I, II, I et Run. Vous accéderez au Sound Test. Si vous voulez tout avoir en japonais, appuyez sur I, II et Run en même temps.

CORE GRAFX
(CD-ROM) VALIS III
Au titre de présentation en japonais, faites, I, I, Haut, Bas, Droite, Gauche puis Run. Vous pourrez accéder ainsi au choix de tous les dessins animés.

CORE GRAFX
FAIRY DUST STORY
A la page de présentation, laissez enfoncés les Boutons Select, Bas, I, II et appuyez sur Run.

CORE GRAFX
ZIPANG
Voici les codes des cinq derniers niveaux. Le chiffre indique combien de fois il faut cliquer vers le bas, pour chaque carré et ceci de gauche à droite. Niveau 56 : 15, 3, 2, 3, 8. Niveau 57 : 9, 7, 6, 15, 0, 5. Niveau 58 : 14, 14, 8, 0, 14, 3. Niveau 59 : 11, 11, 0, 0, 13, 9. Niveau 60 : 14, 10, 8, 0, 6, 3.

CORE GRAFX
GOMOLA SPEED
Il y a une salle secrète au niveau 22, il faut aller dans la pièce se trouvant le plus en bas à gauche du niveau.

MEGA DRIVE
ARNOLD PALMER GOLF
Pour accéder au tableau secret, commencez une nouvelle partie, choisissez un trou et tapez 100 fois dans la balle sans faire un Out Of Bound. Les mots « Game Over » apparaîtront à l'écran. Faites alors Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite et A. Dans ce niveau, le B sert à tirer et le C sert à larguer des bombes (???).

MEGA DRIVE
GAIARES
Pour obtenir l'écran d'option, laissez les touches A, B et C enfoncées puis appuyer sur Start. Vous ne verrez alors que du noir sur votre écran. Lachez ensuite A, B et C.

MEGA DRIVE
BUDOKAN
Quand vous partez pour les tournois, vous verrez une énorme maison. Quand vous commencez à la voir, appuyez sur A, B et C en même temps et vous aurez un nouveau tableau d'options.

Christopher DENRUYTER ne produit pas d'imprimantes mais bien des trucs, et c'est tout ce qu'on lui demande.

NES
MEGAMAN II
Quand vous avez battu Heatman, utilisez son pouvoir comme suit : maintenez B enfoncé jusqu'à ce que Megaman clignote un maximum, relâchez ensuite B et votre tir sera plus puissant.

L'inspecteur **Stephane CLUSEAU** a finalement identifié certains trucs vraiment criminels pour certains jeux.

NES
DUCK TALES
Dans tous les niveaux, prenez tous les trésors que vos trouvez, puis dites oui à Flagada et revenez dans le niveau, tous les trésors seront revenus.

Harold BOUTON ne doit pas avoir de problèmes de manipulation de paddle pour trouver comment jouer. Et en plus, il trouve des trucs.

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Voici un certain nombre de tuyaux dans lesquels vous pourrez trouver des choses. Niveau 1.3 : tuyau n° 14. Niveau 2.1 : tuyau n° 2. Niveau 2.2 : tuyau n° 4. Niveau 3.1 : tuyau n°s 3 et 11. Niveau 3.2 : tuyau n° 9. Niveau 3.3 : tuyau n° 3. Niveau 4.1 : tuyau n°s 1 et 44. Niveau 4.2 : tuyau n° 18.

TRUCS en VRAC

Mickaël BARBA (la huppe Barbatruc) ne nous a pas du tout barbé en nous envoyant ses trucs. Bien au contraire.

NES

TRACK'N FIELD II

Voici tous les codes par journée et par équipe : > est une flèche vers la droite ; < est une flèche vers la gauche ; ^ est une flèche vers le haut et ! est une flèche vers le bas. USA : jour 1 : PH1K*4ZV(cœur) ; jour 2 : PHLKQ3Z(carré)(cœur) ; jour 3 : ZR1+*3ZVG ; jour 4 : ZRL+Q4PVG ; jour 5 : DY++*4PVG ; jour 6 : QJ(carré)1Q3P(carré)N ; jour 7 : >Y(carré)15MP(carré)1. Chine : jour 1 : GH1+*4Z1(cœur) ; jour 2 : GR1+Q3ZLG ; jour 3 : DHL+*3ZLG ; jour 4 : DR1+Q4P1G ; jour 5 : T(cœur)X+*4P1G ; jour 6 : D(cœur)<^Q3P1N ; jour 7 : 3(cœur)<N5HPLN. France : jour 1 : >HL+*4ZD(cœur) ; jour 2 : 2RLKQ3ZGG ; jour 3 : >RLK*3ZGG ; jour 4 : 2R1+Q4PGG ; jour 5 : +Y++*4PGG ; jour 6 : TYGHQ3PD1 ; jour 7 : TYDHXMPGR. Japon : jour 1 : RHL+*4ZX(cœur) ; jour 2 : HH1KQ3ZGG ; jour 3 : HRLK*3ZXN ; jour 4 : HHL+Q4P6N ; jour 5 : 2!XK*4P6N ; jour 6 : GBMLQ3P6N ; jour 7 : N!MLXPPXR. Grande-Bretagne : jour 1 : WHL+*4ZT(cœur) ; jour 2 : WH1KQ3ZTG ; jour 3 : 5H1+*3Z(cœur)(cœur) ; jour 4 : 5RL+Q4PT(cœur) ; jour 5 : VTXK*4PTN ; jour 6 : 2(cœur)<LQ3P(cœur)N ; jour 7 : D(cœur)HLX!PTR. Canada : jour 1 : ^R1+*4ZRG ; jour 2 : ^RLKQ3ZRG ; jour 3 : NHL+*3ZR(cœur) ; jour 4 : NH1+Q4PR(cœur) ; jour 5 : T26+*4PRN ; jour 6 : 6251Q3PRN ; jour 7 : Y2WLX!PR1. Kenya : jour 1 : LHLK*4Z+G ; jour 2 : LR1KQ3Z+N ; jour 3 : LH1K*3Z+N ; jour 4 : 1HLKQ4PK(cœur) ; jour 5 : (carré)ZXK*4P+G ; jour 6 : 5Z5WQ3PKG ; jour 7 : JP555!P+R. URSS : jour 1 : !HLK*4Z5(cœur) ; jour 2 : !H1KQ3ZW(cœur) ; jour 3 : BR1K*3Z5N ; jour 4 : BRL+Q4PW(cœur) ; jour 5 : 4(cœur)H+*4P5G ; jour 6 : !(cœur)JRQ3P5G ; jour 7 : W(cœur)YHX!PW1. Allemagne : jour 1 : M(cœur)YHX(cœur)N>N ; jour 2 : MTJR6TN2N ; jour 3 : M(cœur)JRXTN2N ; jour 4 : <(cœur)YR6(cœur)^>N ; jour 5 : LT<HX(cœur)^21 ; jour 6 : RT^R6T^>1 ; jour 7 : RTNRXT^>1.

Bernard DEMEILLER nous a fait parvenir ses meilleurs trucs.

NES

BAD DUDES VS DRAGON NINJA

Voici comment vaincre les différents boss. Niveau 1 : dès qu'il arrive, donnez-lui un coup de poing en feu, ensuite montez, recommencez, redescendez et continuez jusqu'à sa fin. Niveau 2 : baissez-vous et tapez-le le plus vite possible. Niveau 3 : quand il se dédouble, tuez les doubles et tapez ensuite trois fois le vrai, puis donnez-lui un coup de poing en feu et recommencez. Niveau 4 : tapez-le deux fois avec le tourbillon et mettez-vous le plus loin possible. Attendez qu'il ait fini sa technique puis recommencez. Niveau 5 : frappez-le à la tête et suivez-le quand il saute pour le taper à la fin de son saut. Niveau 6 : frappez-le avec le coup en feu tout en faisant gaffe à son bâton. Niveau 7 : sautez sur l'hélico et n'arrêtez pas de le frapper.

Philippe BAUDOIN n'est ni prince ni roi, seulement un grand truqueur devant l'éternel.

NES

SOLOMON'S KEY

A la pièce 23, faites apparaître puis disparaître une pierre et vous verrez une petite aile, c'est un passage vers la pièce 29. Dans la pièce 33, il y a aussi une aile à droite qui mène à la pièce 37. Dans la pièce 30, il y a une vie en bas à gauche qui apparaît grâce à la même méthode (attention ! avec cette méthode, la fin ne sera pas pareille que normalement).

Kevin FRANSESCHETTI se considère comme Luigi le Nintendomaniaque. Eh Luigi, passe le bonjour à Mario de ma part.

NES

SUPER MARIO BROS

Au monde 6.1, juste après le troisième escalier avant le gouffre, sautez et vous ferez apparaître un champignon 1Up (cela ne marche pas à tous les coups).

Bastien LEBON nous fait l'honneur de nous envoyer sa bonne astuce.

NES

ZELDA II : ADVENTURE OF LINK

Il faut explorer les bois au nord-ouest de Soria Town pour trouver Bagu. Celui-ci remettra une lettre permettant de traverser la rivière

TRUCS en VRAC

Toujours plus fort ! Ce n'est pas moins de trois lettres de **Guillaume GETE** que j'ai dépouillées ce mois-ci. Mais où s'arrêtera-t-il ?

NES
DUCK TALES
Dans les mines africaines, descendez à la première liane. Allez vers la droite où est Mammie Baba. Ensuite, utilisez votre canne pour sauter vers la droite et continuez en sautant sur la tête des canards verts. Vous arriverez alors sur un grand coffre contenant un super trésor. En continuant vers la droite, vous arriverez pratiquement à la fin du niveau. Encore dans les mines africaines et toujours à la première liane. Après l'avoir descendue, si vous sautez vers la gauche vous arriverez près d'un mur qui n'est en fait qu'une illusion. Traversez-le et vous atteindrez une salle secrète contenant une vie et un diamant rouge cachés. Ensuite, descendez la liane la plus à gauche. Sautez vers la gauche pour faire apparaître des coffres. Sautez donc dessus et allez vers la gauche sur le plafond. Vous y trouverez une autre salle secrète contenant un coffre. Dans l'Hymalaya, allez sans arrêt vers la droite sans prendre la première liane. Quand vous serez bloqué, sautez en contrebas. Vous traverserez la neige et vous atteindrez une salle secrète. Toujours dans l'Hymalaya, près du Rapetou vers la fin, sautez sur le mur de gauche, donnez des coups de canne et allez vers la gauche. Vous atteindrez une autre salle secrète. Si vous finissez le jeu avec plus de 10 000 000 de dollars vous aurez une fin un peu plus longue.

NES
DOUBLE DRIBBLE
Vous avez remarqué que près de la ligne du centre, il y a deux rangées de points. Alors, mettez-vous entre les deux points les plus en bas et tirez avec le bouton B en ne le relâchant qu'au dernier moment. Normalement, vous devriez faire un sublime panier à 3 points.

Vroooom ! Et c'est **Matthieu LAFITTE** qui met le turbo pour nous amener ses trucs.

NES
MEGAMAN
Si un rocher vous barre le passage et que l'énergie de Gutsman est à zéro, utilisez Elecman : il peut détruire les rochers.

Guillaume ROUDIL nous offre ses astuces sur Game Boy. Merci à lui.

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Au niveau 2.1, avancez jusqu'à la plate-forme, avant celles où il y a trois pièces. Laissez-vous tomber à droite pour atterrir sur la plate-forme du bas, sautez et un champignon apparaît.

GAME BOY
GOLF
Faites diagonale Haut-Gauche et Start à la page de présentation pour atterrir dans un mode entraînement.

Jean-Philippe CAVAILLE n'a pas eu besoin de cavaler pour nous apporter ses trucs. La poste a suffi.

NES
DUCK TALES
En Transylvanie, après avoir traversé l'étroit couloir après lequel vous trouvez les premières momies, continuez vers la droite, mais ne prenez pas la corde. Continuez, montez sur la tombe, traversez le mur et vous trouverez un coffre contenant une unité de vie supplémentaire.

Ce ne sont pas des trucs de gamin que **Frederic GOSSE** nous a envoyés.

NES
ZELDA
Dans la deuxième quête, la flûte se trouve dans le niveau 2 (palais). C'est un palais qui forme la lettre « A ». Allez au milieu du palais, il y a une case noire. Mettez-vous une salle au-dessus et traversez le mur du bas comme un fantôme. Le radeau est dans le palais n° 4.

TRUCS en VRAC

Johny THAUNG CHAM... CHAM.... CHAMOIS D'OR ! nous a fait parvenir quelques trucs pour la NES.

NES

SUPER MARIO BROS III

Dans la première carte, n'allez pas au champignon en bas à droite. Prenez la Raccoon Suit et faites le 3 et le 4 sans perdre. Une maison apparaîtra sur le panneau 3, elle contient une P.Wing. Au bateau du niveau 8, vous pouvez passer sous l'eau en faisant de la vitesse.

Ach ! **Aurélien PIGOT** a drouvé blein de drucs zur za NES et nous les vait bardager.

NES

SUPER MARIO BROS III

Dans la forteresse au milieu du monde 7. Allez où il y a plein de pierres cassables. Descendez d'abord l'escalier en pierre. Détruisez les pierres de la première corniche. Transformez les pierres en pièces avec le switch et descendez tout en bas pour prendre un maximum de pièces. En faisant cela plusieurs fois vous pourrez monter à 99 vies (cela prend beaucoup de temps pour arriver à 99 vies !).

La personne se surnommant **BOLOLO** est-elle une fille ou un garçon ? J'espère que c'est la première réponse.

NES

SUPER MARIO BROS III

Dans la dernière forteresse du monde 4, un P fait apparaître des pièces formant une sorte de porte. Allez au milieu, faites Haut et une longue ascension vous rapportera 4 vies et beaucoup de pièces.

Toujours ce cher **Guillaume.**

GAME BOY

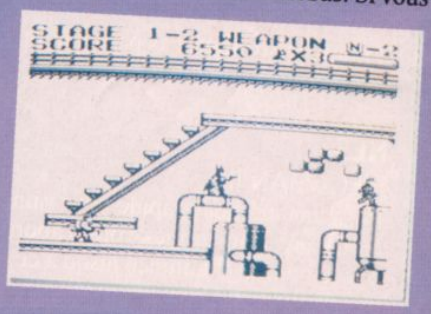
TMHT : FALL OF THE FOOT CLAN

Si vous passez tous les niveaux à la suite, le générique de fin sera plus long et vous aurez le Staff.

GAME BOY

BATMAN

Au niveau 1.3, vous allez trouver une vie facilement accessible, et plus loin une autre qui l'est moins. Frappez alors dans le vide en vous baissant, et une brique apparaîtra, vous permettant de prendre la vie. Au niveau 2.3, après la vie, il y a deux chemins. Prenez celui du haut. Ensuite, il y a un trou en contrebas. Si vous avez le batarang, passez par en haut. Sinon baissez-vous et avancez accroupi. Vous traverserez le mur. Continuez et vous aurez le batarang plus deux cœurs. Contre le Joker, la meilleure arme est le batarang.



NES

A BOY AND HIS BLOB

Voici à quoi servent les différents Bubble Gum. Punch : trou (traverse le sol). Apple : cric (défonce la plaque d'égout). Vanilla : parapluie (protège et permet de tomber de haut). Licorice : échelle (permet de grimper). Tangerine : trampoline (accède à des endroits en hauteur). Honey : colibri (si Blob est trop loin de vous, jetez-lui une gomme au miel et il rappliquera aussitôt). Coca : bulle (pour visiter les fonds marins). Strawberry : pont (pour traverser les précipices). Rootbeer : fusée (une fois tous les trésors ramassés, prenez la fusée pour aller sur Bloblonia). Cinammon : torche (brûle la toile d'araignée). Lime : clé (pour ouvrir les portes). Orange : vitablaster (envoie des vitamines). Coconut : noix de coco (sert de projectile).

NES

SUPER MARIO BROS

Au monde 3.1, après les deux frères marteaux, il y a un trampoline et deux plates-formes. Sautez sur la plus basse et frappez la brique la plus à droite. Un haricot vous emmènera dans les nuages.

TRUCS en VRAC

David BEAUCOURT (un p'tit peu plus long...) était déjà là le mois dernier. Le revoici donc avec de nouvelles astuces.

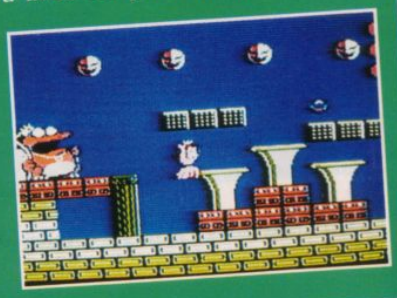
NES
FAXANADU
Voici quelques codes : Village 4 : 85t8AntkCEMmXhCCTGg
Village 5 : ?3x8AntkCEMWR4A
Village 6 : x6WMEnt0CEIXEIQg UsDg sqaMEnt1iERkRCEDtaVo
Village 7 : FI6eUnt0CLFhaQgU4

Alain TSI nous fait parvenir l'une des rares astuces Game Gear de la rubrique. Merci à lui.

GAME GEAR
FANTASY ZONE (non vérifé)
Pour avoir des continues, il suffit d'appuyer sur Haut, 1 et Start en même temps.

Aïe ! **Guillaume LACRAMPE**, tu n'as pas eu trop de mal pour écrire ? Bon, restons sérieux et passons tes trucs.

NES
SUPER MARIO BROS II
Voici un certain nombre de vies cachées. Au monde 1.1, après les troncs d'arbre, vous arrivez sur 2 collines. Vous verrez à droite un ravin, puis une colline. La vie est en haut de la deuxième colline à gauche du POW. Au monde 2.2, elle est dans la première porte après le sable mouvant en bas à droite. Au monde 5.1, vous la trouverez sur le rocher isolé juste après le deuxième trou avec les poissons qui sortent. Au monde 6.1, il faut passer la scène extérieure jusqu'à la porte et vous la trouverez dans la première jarre.



L'ami **Christopher** n'as pas de nom, pourvu qu'il se reconnaisse.

NES
MEGAMAN II
Il y a une méthode rapide pour vaincre le vaisseau du docteur Willy. Transformez-vous d'abord en Heatman, maintenez le bouton B enfoncé jusqu'à ce que vous clignotiez un max. Puis lâchez tout sur le vaisseau du docteur. Répétez cette opération, puis sélectionnez Crashman, tirez une seule fois dans la tête du doc et vous pourrez affronter le robot de fin.

Ales DELORD nous a-t-il donné un truc en or ?

MASTER SYSTEM
SHINOBI (non vérifé)
Au niveau 2.2, laissez-vous tuer avec les bombes. Pendant ce temps vous récupérerez les bombes, et le monstre de fin sera plus facile à tuer.

Rémi DUBOIS est un bon ami de Robin. C'est pourquoi il nous donne des trucs médiévaux.

MEGA DRIVE
FAERY TALE (non vérifé)
Pour avoir autant de pommes que l'on veut pour pas un sou, il suffit d'aller à Marheim et d'entrer dans une des maisons qui contient des pommes. N'en laissez qu'une, puis sauvegardez, restaurez, puis ramassez la pomme restante, sauvegardez et ainsi de suite...

Michaël LEFEBVRE est-il le fils de Jean ? Peut-être... en tout cas, il connaît des trucs.

MEGA DRIVE
ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE (non vérifé)
Quand vous arrivez au dernier monde « Sky Castle », au pont-levis, prenez l'hélicoptère ou la canne magique, montez, vous verrez un coffre, montez encore, vous verrez trois coffres, prenez-les, allez sur le rebord du mur. Mettez-vous à plat ventre et donnez deux coups de poing dans le mur vous découvrirez un passage secret.

Sébastien DUMONT nous envoie ses trucs du haut de sa colline.

NES
SUPER SPIKE VOLLEY BALL
Lorsque vous faites un super spike et qu'un adversaire vous contre au filet, laissez votre doigt sur B, appuyez sur droite et vous loberez l'adversaire. Pour plaquer la balle le plus près du filet lors du smash, mettez la flèche dans la direction à laquelle vous tournez le dos.

TRUCS en VRAC

Je ne sais pas si **Laurent KUBASKI** joue au Rubik's Cube aux sports d'hiver, mais en tout cas, il joue avec sa console.

NES
MEGAMAN
Juste avant d'affronter Bombman, il y a un passage difficile où il faut se baisser et tomber dans le vide. Pour éviter les ennemis et s'en sortir sans trop de dégâts, il faut appuyer sur Select continuellement.

NES
KID ICARUS
Pour vaincre Medusa, il faut se placer à gauche de l'écran, au niveau de son œil. A cet endroit, ses rayons ne peuvent pas vous atteindre.

NES
DUCK TALES
Dans les mines africaines, trouvez Mamie Baba (à droite) puis allez sur la gauche jusqu'au mur. Traversez-le vous trouverez une vie suplémentaire.

NES
TRACK'N FIELD II
Pour éviter les flaques d'eau pendant la course de haies, il faut monter sur les haies puis sauter une deuxième fois pour les éviter.

Mais ils se sont donné rendez-vous ! Voici venir **Eric LAFITTE** et son truc sur...

MEGA DRIVE
SUPER MONACO GP
(non vérifé) Voici les codes pour chaque écurie. Madonna : 0I8L G443 1000 0000 000G IH20 C435 678D B9AE F000 0000 0080 2000 0000 3100 CE39 Millions : 0639 4002 1000 0000 000G IH20 C435 678D B9AE F000 0000 0000 0000 0000 1200 79OA Blanche : 0AVV Q9C8 6700 0000 000L 4142 30L7 6C8D R9AE FG88 0800 0001 G200 0000 C200 69F1 Bullet : 18RN TF77 3001 B500 0005 B123 45M7 8PQB OSDE FG00 0000 0001 G002 G000 8200 8880 Tyrant : 0C19 47D0 0040 0000 000K L192 3L07 68CD B9AE F000 0000 0000 0000 0000 2200 6EE9

Frederic GALIAN aime terminer les jeux et délivrer les princesses, car c'est un « galiant » homme.

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (non vérifé)
Lorsque vous êtes au château de rondins (le dernier), et que vous êtes dans la pièce où il y a 8 sacs qui sont emmurés, avec pour seule sortie un pont, tapez dans la première marche pour ouvrir l'issue.

Vincent DUTAUT s'est levé tôt pour nous faire parvenir ses astuces.

MEGA DRIVE
MYSTIC DEFENDER
(non vérifé)
Au round 2 et au niveau de lave, utilisez les flammes. De même pour le boss du niveau des araignées. Gardez tous vos éclairs pour le dernier boss (8e round). Si vous n'avez plus d'éclairs, il faut prendre le tir normal et viser le cœur de la bête.

Laurent WOZNIAK, lui est spécialiste des trucs Mega Drive.

MEGA DRIVE
ESWAT (non vérifé)
Pour sélectionner les niveaux, pressez simultanément pendant l'écran de fin Diagonale Bas-Gauche et les boutons A, B et C. Ensuite appuyez sur Start.

Encore et toujours l'**homme inconnu**, sur Master System cette fois.

MASTER SYSTEM
MOONWALKER (non vérifé)
Pour avoir un plus grand bonus, n'utilisez pas le pouvoir magique.

Fabrice LAUGIER, lui, nous a amicalement fait parvenir ses trucs. Qu'il en soit remercié.

NES
SUPER MARIO BROS II
Au monde 2.1, à l'endroit du sable mouvant, ouvrez la porte du monde inversé, prenez plusieurs cerises et attendez l'étoile, ressortez et vous aurez la musique de Super Mario Bros 1.

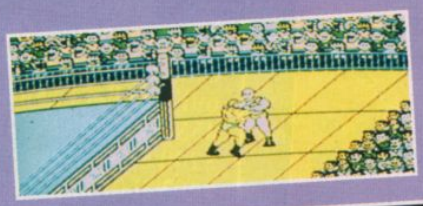
NES
SUPER MARIO BROS III
Au monde 1.2, au-dessus de la plante, juste après avoir transformé les pièces en briques, il faut sauter verticalement pour faire apparaître un 1UP.

TRUCS en VRAC

Christophe DAILLY nous envoie tous les jours des trucs. Non, je rigole.

NES
SILENT SERVICE
Dès qu'il y a un ennemi, regardez et identifiez-le. S'il y a trop de destroyers revenez au mode Select, mettez la flèche en bas à gauche et validez, vous pourrez passer le combat.

NES
WORLD WRESTLING
Le catcheur le plus fort est Guildo.



Loïc se dit chic, mais il ne m'as pas donné son prénom, alors je laisse béton le jeu de mots.

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
(non vérifé)
Au mont éternel, il faut casser tous les points d'interrogation pour trouver une vie. Sous l'eau, il faut appuyer sur le bouton 2 pour aller plus vite. Au château de Radaxion, se trouve votre frère. Pour le libérer, tapez dans les vagues puis dans les poissons. Au château mystérieux, il y a une salle sans issue. Il faut taper deux fois dans les poissons pour que la sortie apparaisse.

Quand la lettre d'**Armel** et de **Jean-Loup DESCAMPS** a débarqué tout le monde a décampé... pour revenir lire les trucs.

NES
WORLD CUP
Quand vous n'avez plus de super tirs, il faut faire un certain nombre de pas pour en récupérer. Voici les nombres de pas suivant les équipes : Hollande : 8 pas. Japon : 4 pas. France : 6 pas. Cameroun : 6 pas. URSS : 6 pas. Mexique : 8 pas. Angleterre : 8 pas. Espagne : 6 pas. Brésil : 6 pas. Allemagne : 8 pas. Argentine : 10pas. Italie : 9 pas. Les joueurs des USA n'ayant pas le même tir, ils ont un nombre de pas différent. Tony, Mark, Phil, Terry et Fred ont 12 pas ; Davy et Don en ont 6, tandis que Brian lui en a 5.

Mais ils se sont donné rendez-vous ! Voici venir **Eric LAFITTE** et son truc sur...

MEGA DRIVE
SUPER MONACO GP (non vérifé)
Voici les codes pour chaque écurie. Madonna : 0I8L G443 1000 0000 000G IH20 C435 678D B9AE F000 0000 0080 2000 0000 3100 CE39. Millions : 0639 4002 1000 0000 000G IH20 C435 678D B9AE F000 0000 0000 0000 0000 1200 79OA. Blanche : 0AVV Q9C8 6700 0000 000L 4142 30L7 6C8D R9AE FG88 0800 0001 G200 0000 C200 69F1. Bullet : 18RN TF77 3001 B500 0005 B123 45M7 8PQB OSDE FG00 0000 0001 G002 G000 8200 8880. Tyrant : 0C19 47D0 0040 0000 000K L192 3L07 68CD B9AE F000 0000 0000 0000 0000 2200 6EE9

François FAIVRE signe FFZ, ça veut dire Fédération française de zeux ? Non, ah bon !

MASTER SYSTEM
GAUNTLET (non vérifé)
A deux joueurs dans les contre-la-montre, il faut trouver la sortie, faire sortir un des joueurs, puis attendre que le compteur soit à zéro. Appuyez immédiatement sur Pause, le compteur sera à zéro, mais le deuxième joueur aura un temps illimité pour ramasser un max de trésors.

Cédric lui aussi ne donne pas son nom. Grrr... Vais finir par m'énerver, moi.

MASTER SYSTEM
WONDER BOY III (non vérifé)
Ceci n'est pas vraiment un truc mais c'est marrant. Avant de ressortir par les portes où il y a marqué return, sélectionnez le sabre magique. En sortant par cette porte, vous serez invisible mais pas invincible. Si vous voulez acheter des boomerangs, des flèches, des boules de feu ou des tornades, allez à l'endroit où vous avez trouvé le premier cœur. Avant de ressortir par la porte du bas, sautez par dessus celle-ci et faites Haut. Vous trouverez un magasin.

TRUCS en VRAC

Patrice **RUBI**, lui nous apporte des trucs très précieux.

MASTER SYSTEM
WONDER BOY III (non vérifié)
Quand vous êtes en Mouseman, au labyrinthe avant de rentrer dans la jungle, montez tout en haut et placez-vous au dernier carreau. Sautez et vous atterrirez dans une salle où il y a un coffre rempli de bourses et de cœurs.

Denis a eu peur de la célébrité, à l'inverse d'une mère du même nom.

MASTER SYSTEM
HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP (non vérifié)
Quand vous jouez à deux joueurs, celui qui possède Davis peut avoir toutes les capacités au max à condition de mettre la manette vers la droite.

MASTER SYSTEM
WORLD CUP ITALY 90 (non vérifié)
Pour marquer des buts à la pelle, quand votre joueur a le ballon, ne tirez pas plein centre mais attendez de voir le but. Quand il apparaît, mettez-vous sur le côté et tirez en biais, vous marquerez à chaque fois.

Mickaël TERRAIN nous a envoyé des trucs tout terrain.

MASTER SYSTEM
SHINOBI (non vérifié)
Dans le test son, il existe un tableau secret. Il faut faire avec le paddle 7437481. Vous choisirez le niveau de difficulté et contrôlerez le personnage.

MASTER SYSTEM
CYBORG HUNTER (non vérifié)
Pour pouvoir continuer, il faut faire Haut, 1 et 2 en même temps.

Olivier est peut-être un Segamaniaque, mais ce n'est pas une raison pour ne pas donner son nom.

MASTER SYSTEM
MICKEY MOUSE (non vérifié)

Voici comment avoir les boss. Forêt enchantée : il faut éviter les feuilles que l'arbre envoie et il faut sauter sur lui quand il n'est pas en tourbillon. Royaume des jouets : il faut sauter sur le clown quand il a atterri. Usine de Dessert : il faut lancer un carré sans tête quand la tablette de chocolat tape sur le mur avec le poing. Bibliothèque : il faut sauter sur la lettre que le livre envoie, puis lui sauter dessus. Tour de l'horloge : il faut attendre que le cadran de l'horloge cligne des yeux. Il passera près du sol, et c'est à ce moment qu'il faut lui sauter dessus. Château de l'illusion : pour le dragon, il faut prendre l'objet puis rester sous le monstre. Il va vous lancer des boules bleues. Sauter alors sur la passerelle et ressautez en envoyant l'objet sur la bête. Recommencez jusqu'à sa mort. Pour Mizrabel, il faut éviter les boules qui rebondissent et lancer la lanterne sur la sorcière. D'autre part, avant d'arriver au dragon, il y a trois portes. Il faut prendre celle du milieu.

MASTER SYSTEM
MY HERO (non vérifié)
Quand vous arrivez à Mohican, donnez-lui des coups de pied, si vous le battez vous gagnerez deux vies au lieu d'une.

Et c'est **Jonathan OUAKNINE** qui arrive avec ses astuces.

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD II : LOST STAR (non vérifié)
Au niveau 7, au corps du géant, il y a un bonus de vie après la 2e goutte d'eau.

MASTER SYSTEM
HANG ON (non vérifié)
Pour passer en 3e vitesse voici un truc : tout en appuyant sur 2, lâchez la manette puis ramenez-la rapidement vers le bas.

TRUCS en VRAC

David SENGILE ne file pas du tout un mauvais coton. La preuve, il nous a envoyé ses trucs.

NES
FAXANADU
Si vous voulez transporter neuf éléments au lieu de huit, sélectionnez un élément comme si vous alliez l'utiliser (il s'affiche à l'écran) et vous pourrez ensuite en garder huit autres en réseve.

Antoine JEREMY nous a fait parvenir ses trucs sans aucune jérémiade. Normal.

NES
RAD GRAVITY
Voici un code qui permet d'aller sur la planète Telos avec toutes les armes, la combinaison blanche et 13 carrés d'énergie : 8QS9V HNZ6W Z!M5F 3WX26. Voici quelques techniques pour battre certains boss coriaces. Volcania : attirez le robot le plus possible à gauche, puis tirez sur l'espèce de tronc. Telos (dernier boss) : essayez d'attirer les missiles vers l'œil ou vers l'arrière du vaisseau. Il faut l'avoir 6 fois.

Martial RUFFLET nous communique ses trucs sur un air... martial.

MEGA DRIVE
WONDER BOY III IN MONSTER LAIR (non vérifé)
Quand vous aurez les missiles, appuyez longtemps sur le bouton de tir. Vous aurez alors des super missiles. L'avantage est qu'ils vont plus loin et que vous pourrez les faire exploser quand vous le voudrez en relâchant le bouton.

Guillaume DURAND a quitté TF1 pour nous apporter ses astuces.

MASTER SYSTEM
GHOST HOUSE (non vérifé)
Quand on est devant une porte noire, il faut appuyer sur la flèche du haut pour être téléporté à un autre endroit.

Voilà c'est tout. Bon je laisse maintenant la place au plus célèbre des crustacés.

CREVETTE A LA RESCOUSSE
Salut les kids ! Nous accueillons une nouvelle console parmi nous... Oui, vous avez deviné, il s'agit bien de la Super Nintendo ! Voici donc un Crevette à la Rescousse spécial Super Nintendo.

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO BROS.4
Vous avez remarqué qu'une fois qu'un château est détruit, il est impossible d'y retourner. Eh bien ! impossible n'est pas français, puisque sur la PAL Version de Super Marioworld, il suffit d'appuyer sur les boutons L et R (sur le dessus du paddle) pour y accéder. Magique...

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO BROS.
Dans le tableau des « Special », si vous laissez la musique se dérouler pendant deux ou trois bonnes minutes, vous entendrez le thème de Super Mario Bros 1 (le classique de Super Mario), à la sauce Super Nintendo... Préparez les magnétophones !

F-ZERO
Une petite astuce bien utile, qui n'est pas assez mise en valeur dans la notice : lorsque vous prenez un tremplin, il faut appuyer sur la direction Bas sur la croix de direction de la manette pour amortir la chute, et ne pas perdre de vitesse (vous en gagnez, même) !
Voilà, maintenant le moment est venu de récompenser le plan des lecteurs. Ce mois-ci, c'est Sebastien Auvray de Saint-Junien, qui gagne un abonnement d'un an à *Player One*, le seul magazine qui ne publie pas d'info bidon, pour son petit plan sympa de Mickey sur Master System. Allez, salut à tous, je rends l'antenne.

Je ne sais pas si **Philippe MALOT** a mal au pied, toujours est-il qu'il a trouvé le truc pour fainéant.

MASTER SYSTEM
WONDER BOY III (non vérifé)
Plus la peine de vous lever pour appuyer sur pause, il suffit d'appuyer sur le bouton D de la 2e manette.

Pour nous écrire, envoyez vos trucs à : Wonder Fra,
Trucs en Vrac,
Player One, 31, rue Ernest-Renan,
92130 Issy-les-Moulineaux.

ESPACE 3 quartz

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADAMS FAMILLY	**239,00**
ADVENTURE ISLAND	239,00
ADVENTURE ISLAND II	259,00
ALLEWAY	195,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00
ALTERED SPACE	239,00
AMAZING TATOR	239,00
BASEBALL	**140,00**
BATMAN	220,00
BATTLE TOADS	239,00
BEETLE JUICE	239,00
BLADES OF STEEL	259,00
BOMBER KING 2	239,00
BOXXLE	195,00
BRAINBENDER	239,00
BUBBLE BOBBLE	239,00
BUGS BUNNY 2	**239,00**
CASTLEVANIA 1	195,00
CASTLEVANIA 2	239,00
CHASE HQ	195,00
CHESSMASTER	239,00
CHOPLIFTER 2	239,00
CONTRA	239,00
DAE DALIAN OPUS	**140,00**
DAYS OF THUNDER	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00
DOUBLE DRAGON	195,00
DOUBLE DRIBLE	239,00
DR MARIO	195,00
DUCK TALES	259,00
F1 RACE	195,00
F1 SPIRIT	195,00
FACEBALL 2000	299,00
FASTEST LAP	239,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00
FINAL FANTASY ADV	299,00
FINAL FANTASY LEG 2	299,00
FINAL FANTASY LEG	299,00
FORTIFIED ZONE	239,00
FORTRESS OF FEAR	239,00
GAUNLET 2	239,00
GHOSTBUSTER 2	239,00
GOLF	195,00
GRADIUS	239,00
GREMLINS 2	220,00
HAL WRESTLING	239,00
HOOK	259,00
HUDSON HAWK	**239,00**
IN YOUR FACE	239,00
KID ICARUS	239,00
KUNG FU MASTER	195,00
MARBLE MADNESS	239,00
MEGAMAN 2	**239,00**
MEGAMAN	239,00
METROID 2	239,00
MICKEY DANGEROUS C	239,00
MICKEY MOUSE 2	239,00
MICKEY MOUSE	239,00
MISSIL COMMAND	239,00
MOTOCROSS	195,00
NAVY SEALS	239,00
NEMESIS 2	239,00
NEMESIS	239,00
NFL FOOTBALL	239,00
NINJA BOY	239,00
NINJA GAIDEN	259,00
NINJA TURTLE 2	239,00
NINJA TURTLE	239,00
PACMAN	195,00
PIPE DREAM	**140,00**
PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
POWER MISSION	239,00
PRINCE OF PERSIA	**239,00**
PUNISHER	**239,00**
RADAR MISSION	195,00
RESCUE OF PRINCESS	195,00
ROBOCOP 2	239,00
ROGER RABBIT	**239,00**
R TYPE	239,00
SERPENT	**140,00**
SHANGHAI	**140,00**
SIMPSONS	259,00
SNOW BROTHERS	239,00
SOCCER	195,00
SPIDERMAN	195,00
STAR TREK	**239,00**
SUPERMARIOLAND	195,00
SUPER RC PRO AM	195,00
TENNIS	195,00
TERMINATOR II	**259,00**
THE FLASH	**259,00**
TINY TOON	**239,00**
TOM & JERRY	**239,00**
TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
WORLD CIRCUIT	239,00
WORLD CUP SOCCER	239,00
WORLD ICE HOCKEY	239,00

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL 949 F
MEGADRIVE+PERITEL+ QUACK SHOT 1 190 F
CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ARROW FLASH	190,00
ART ALIVE	310,00
ATOMIC ROBOKID	285,00
BATTLE GOLF	190,00
BLOCK OUT	150,00
BUCK ROGERS	449,00
CALIFORNIA GAMES II	465,00
CARMEN SANDIEGO	449,00
CENTURION	425,00
CRACK DOWN	**150,00**
CRUDE BUSTER	449,00
DARIUS 2	345,00
DARK CASTLE	385,00
DESERT STRIKE	449,00
DEVIL CRUSH	449,00
DHANA449,00	385,00
DOUBLE DRAGON II	385,00
EA ICE HOCKEY	**425,00**
F1 CIRCUS	**285,00**
F1 GRAND PRIX 60 Hz	385,00
F22 INTERCEPTOR	449,00
FAIRY TALE ADVENTURE	385,00
FANTASIA	**285,00**
FATAL REWIND	400,00
FIRE MUSTANG	345,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	**250,00**
GHOSTBUSTERS	285,00
GHOULS N'GHOST	385,00
GOLDEN AXE 2	**285,00**
GYNOUG	**285,00**
IMMORTAL	425,00
J. MADDEN 92	425,00
JEWEL MASTER	250,00
J MONTANA 2	345,00
JAMES POND	385,00
JORDAN VS BIRD	**425,00**
KID CHAMELEON	449,00
KLAX	285,00
LAKERS VS CELTIC	449,00
MAGICAL HAT	**150,00**
MARIO LEMIEUX HOCKEY	449,00
MARVEL LAND	360,00
MASTER OF WEAPON	345,00
MEGAPANEL	285,00
MERCS	425,00
MICKEY CASTLE	345,00
MIDNIGHT RESIST	385,00
MOONWALKER	285,00
PHELIOS	285,00
PIT FIGHTER	449,00
POPULOUS	**285,00**
PROFESIONAL BASEBALL 91	425,00
QUACK SHOT DONALD	**385,00**
RINGS OF POWER	465,00
ROAD RASH	449,00
ROBOCOD	**425,00**
ROLLING THUNDER 2 60 Hz	449,00
SAINT SWORD	**190,00**
SONIC	**345,00**
SPIDERMAN	250,00
STAR CRUISER	190,00
STAR FLIGHT	449,00
STEEL EMPIRE	449,00
STREETS OF RAGE/BARE KNUCKLE	**345,00**
SUPER FANTASY ZONE	449,00
SUPER REAL BASKET BALL	385,00
SUPER VOLLEY BALL	310,00
SUPER WARS	449,00
SWORD OF SWODAN	250,00
THUNDER FOX 60 Hz	285,00
THUNDERFORCE III	465,00
TOE JAM & EARL	425,00
TOKI	425,00
TURBO OUT RUN	**425,00**
UNDEAD LINE	385,00
VERYTRAX	190,00
WANI WANI WORLD	345,00
WONDERBOY 3	**150,00**
WORLD CUP SOCCER	360,00
XDR	190,00
DAVID ROBINSON BASKET BAL	449,00
SUPER MONACO GP 2	465,00

ADAPTATEUR
POUR CARTOUCHES JAPONAISES 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES GRATUIT

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL 1 690 F

ADVENTURE ISLAND	549,00
CONTRA SPIRIT	549,00
DRAGON'S LAYER	549,00
GRADIUS III	590,00
HYPER ZONE	439,00
LEMMINGS	490,00
PILOT WINGS	590,00
POPULOUS	439,00
PRO SOCCER	549,00
ROCKETTER	439,00
RPM RACING	439,00
RUSHING BEAT	549,00
SIM EARTH	549,00
SMASH TV	490,00
STG	490,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER R TYPE	439,00
THUNDER SPIRIT	549,00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM 195 F

GAME GENIE POUR N.E.S. 590 F

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS 990 F
GAME GEAR + SONIC 1 090 F
GAME GEAR + LOUPE + DONALD DUCK 1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN SYNDROME	245,00
AXE BATTLER	245,00
BERLIN WALL	190,00
DONALD DUCK	245,00
DRAGON CRISTAL	245,00
FANTAZY ZONE	245,00
GLOC	245,00
J. MONTANA	245,00
MAPPY LAND	245,00
MICKEY...ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 3	245,00
NINJA GAIDEN	245,00
OUT RUN	215,00
SHINOBI	245,00
SONIC	245,00
SPACE HARRIER	245,00
SUPER MONACO	215,00
WONDER BOY	215,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM 175 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA + MARIO 4 + Prise péritel 1990 F

ADAMS FAMILY	549,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	549,00
CASTLEVANIA 4	549,00
CHESSMASTER	549,00
DARIUS TWIN	549,00
FINAL FANTASY 2	590,00
FINAL FIGHT	549,00
F ZERO	549,00
GHOULS AND GHOSTS	549,00
JOE & MAC	549,00
JOHN MADDEN	590,00
LEMMINGS	549,00
PILOT WINGS	549,00
PIT FIGHTER	549,00
POPULOUS	549,00
R P M RACING	549,00
SUPER OFF ROAD	549,00
SUPER R TYPE	549,00
SUPER TENNIS	549,00
WORLD LEAGUE SOCCER	549,00
ZELDA 3	590,00

MEGA C.D.

+ ERNEST EVANS 2 990 F

ERNEST EVANS	399,00
HEAVY NOVA	399,00
SOL FEACE	499,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... VILLE : .....
AGE : ..... Téléphone : .....

Je joue sur : **NINTENDO** NES ☐ Game Boy ☐
SEGA Mega Drive ☐ Master system ☐ Game Gear ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire
☐ Contre-remboursement +35 F

☐ carte bleue - Numéro :
Date de validité :
Signature :

SIGNATURE (parents pour les mineurs)

C+9

Prix valables sauf erreurs d'impression -toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs- Dans la limite des stocks disponibles

LE CLUB D

Player One est fier de vous annoncer le lancement d'une nouvelle rubrique. Son nom ? Le « Club des Génies ». Qui la réalisera ? Les lecteurs de P*layer One*. Quel sera son but et comment y participer ? Lisez la suite, tout vous sera expliqué.

Voilà déjà plusieurs mois que nous vous parlons du Game Genie, cette petite interface qui permet de modifier certains paramètres dans vos jeux préférés. Le Game Genie pour la NES sera en vente dès la mi-mai au prix de 590 F. Devant les qualités évidentes de cet appareil, *Player One* a eu l'idée de lui consacrer une rubrique que nous réaliserons avec votre aide. Le principe est simple et s'inspire un peu de celui des « Trucs en Vrac ». Il vous suffira de nous envoyer les codes que vous aurez trouvés vous-même en nous expliquant bien les effets qu'ils ont sur le jeu, nous les vérifierons : les deux meilleurs codes gagneront un cadeau, les autres seront publiés. Nous fournirons de notre côté un certain nombre de nouveaux codes que vous pourrez tester chez vous. Voilà. Si l'idée vous plaît, n'hésitez pas à vous procurer un Game Genie et commencez à rechercher des codes originaux. Dès que vous en aurez trouvé, envoyez-les au Club des Genies, Player One, 31, rue-Ernest Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

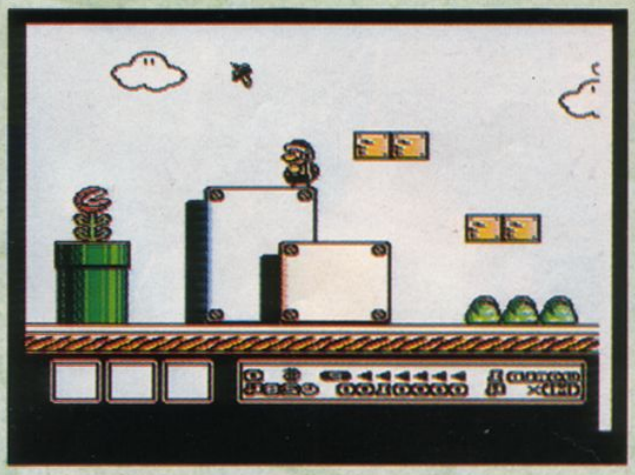
COMMENT ÇA MARCHE ?

Pour ceux qui auraient raté les épisodes précédents, voici un petit rappel de son utilisation. Avec le Game Genie, vous pouvez programmer certains jeux video en changeant quelques paramètres de la partie comme le nombre de vies, les possibilités de votre personnage ou même le déroulement du jeu. Ces modifications ne sont pas permanentes et disparaissent dès que vous éteignez la console. Le Game Genie se place entre celle-ci et votre cartouche de jeu. Dès que la console est allumée, un menu composé de lettres

2.

ES GENIES

3



4

POUR NOUS ENVOYER VOS CODES ORIGINAUX, ECRIVEZ AU CLUB DES GENIES, PLAYER ONE, 31, RUE ERNEST-RENAN, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX. LES DEUX MEILLEURS CODES GAGNERONT DES CADEAUX.

DES LE MOIS DE SEPTEMBRE UN GAME GENIE POUR LA MEGADRIVE SERA DISPONIBLE. EVIDEMMENT, LE CLUB DES GENIES DE *PLAYER ONE* LUI SERA OUVERT A CE MOMENT.

3615 PLAYER ONE

apparaît sur votre écran. A partir de cet écran, vous pouvez entrer les codes qui sont donnés dans un petit livre fourni avec le Game Genie ou bien encore essayer de programmer vos propres codes. Une fois que vos codes sont tapés (vous pouvez entrer 3 codes différents), il suffit d'appuyer sur Start et la partie commence.

DEVENEZ UN GENIE

Pour vous aider à trouver vos propres codes et à devenir des génies de *Player One*, voici un petit conseil. Vous remarquerez dans le petit livre fourni avec le Game Genie que les codes qui sont donnés se ressemblent parfois étrangement. Prenons un exemple. Le code pour commencer le jeu en Mario ratonlaveur est LEUXKGAA, celui pour commencer en Mario lanceur de marteau est TEUXKGAA, pour Mario Féroce c'est ZEUXKGAA. On voit tout de suite que seule la première lettre de ces codes change. Vous pouvez donc facilement essayer de modifier cette première lettre en laissant intact le reste du code. Si vous mettez un G, vous vous apercevrez que vous commencerez en Mario Grenouille, un I et vous serez Mario Tanooki. A vous d'essayer maintenant d'autres combinaisons et si l'une d'elles marche n'hésitez pas à nous l'envoyer.

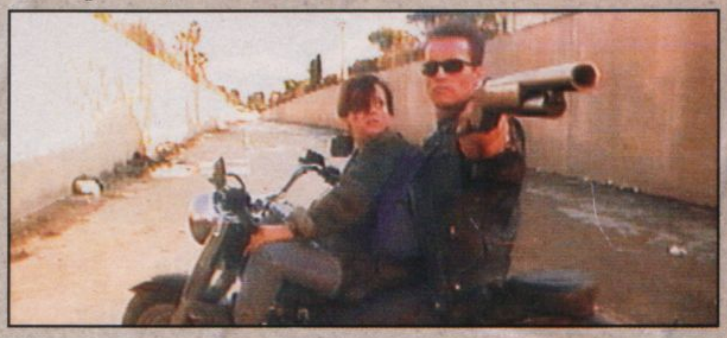
1 - Le Game Genie pour la NES.
2 - Le menu composé de lettres vous permet de taper vos codes. Dans cet exemple un seul code a été entré, mais il peut y en avoir 3 en même temps.
3 - La version Megadrive.
4 - Mario lanceur de marteau, en début de jeu...

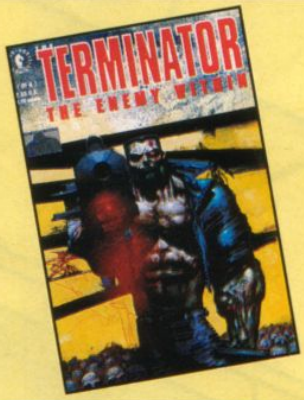
TERMINATOR HER

OS MODERNE

Au début, il n'y avait rien, puis vint le Terminator. Si l'histoire du cinéma robotique à grand succès devait être écrite, telle en serait sa genèse.

Inutile de retracer l'histoire de Terminator, tout le monde se souvient de la tranformation progressive d'Arnold Schwartznegger en robot chromé, de l'attaque du commissariat et de la poursuite infernale qui cloture le film. Mais Terminator, ce n'est pas seulement des scènes spectaculaires filmées dans un souci d'efficacité totale. Le thème du méchant androïde qui s'humanise au contact de ses victimes contient suffisamment de charge émotionelle pour marquer l'esprit des spectateurs. C'est cette idée-là qui sera reprise et développée dans Terminator 2 avec, comme point d'orgue, la fin où Arnold/T800 se sacrifie pour que vivent les êtres humains : on en aurait presque les larmes aux yeux. Sur cette trame dramatique, presque classique, Cameron a su intégrer des effets spéciaux fantastiques (déjà vus cependant dans *Abysses*, réalisé aussi par Cameron). Jamais gratuits, ces trucages soutiennent parfaitement la narration et s'imbriquent dans le scénario pour former un puzzle diaboliquement efficace. Avec de telles qualités, il était évident que le film serait décliné en jeu vidéo. Nous profitons donc de la sortie des jeux NES et Game Boy pour vous proposer un petit dossier sur ce héros des temps modernes : LE TERMINATOR.





LES BD

A l'instar de *Predator* et d'*Aliens*, *Terminator* a été adapté en BD par la compagnie indépendante Dark Horse. Plusieurs séries qui développent les concepts des films de Cameron ont vu le jour. Pour l'instant, trois d'entre elles ont été traduites en France (toutes par Zenda) : l'adaptation de *T2*, dessinée par Klaus Janson est très, très faible (une arnaque) ; la première série, *Terminator* tout court, illustrée par Chris Warner, est violente et speed, mais nous vous recommandons surtout les albums *Terminator objectifs secondaires* qui bénéficient de dessins de Paul Gulacy. Les éditeurs américains n'ont pas l'intention d'en rester là. On annonce, toujours chez Dark Horse, un *Robocop vs. Terminator* (le match de l'année ?), par Miller et Simonson, qui promet d'ores et déjà d'être un événement grâce aux personnalités de ses auteurs. Marvel (l'éditeur de *Spider Man*) publiera à partir de mai une nouvelle série, *Terminator 2 : Time Bomb* , qui se déroulera pendant la période qui sépare les événements des deux *Terminator* . Série limitée à quatre numéros. A voir avant d'acheter...

JOUJOUS

Le must, le supertop, c'est la maquette de l'endosquelette du Terminator disponible chez les importateurs avisés (Déesse, à Paris). Dans les 450 balles. Sinon, comme d'habitude pour les succès hollywoodiens, il y a toute une gamme de T-shirts et autres produits dérivés.

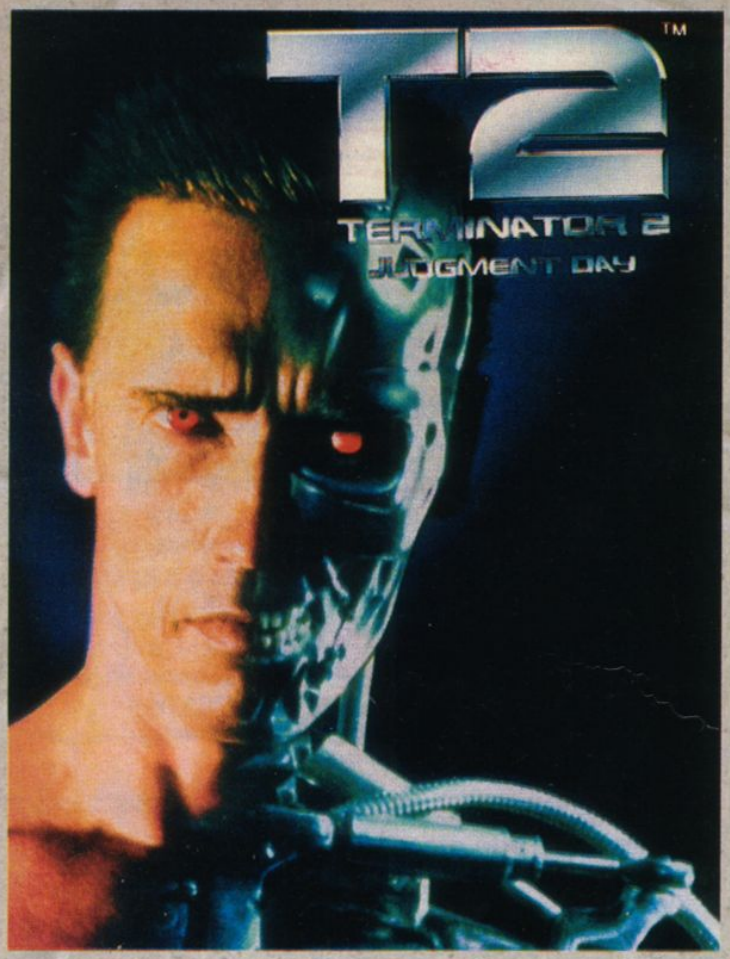
T3 ?

On parle avec insistance d'un possible *Terminator 3* . Interrogé par *Player*, le coproducteur français de *T2*, nul autre que le Studio Canal +, a répondu que pour l'instant rien n'était encore signé. Comme d'hab', surveillez nos colonnes !

Inoproblemo

VIDEO ET LASER

T1 est disponible depuis longtemps en vidéo chez GCR. L'éditeur a informé Player que *T2* serait dispo dans les vidéoclubs aux alentours d'octobre. Côté laser, *T1* et *T2* sont disponibles en import.



Quand on vous dit T2, tout de suite vous pensez au film. Eh bien maintenant, vous pouvez penser au jeu. Alors, tel film, tel jeu ? C'est ce que nous allons voir.

L'histoire, vous la connaissez sûrement. Comment ça ? vous n'avez pas vu le film ? Hou ! répond la foule. Dans le futur, **les robots** ont pris le pouvoir et envoient un des leurs (un **T-800**) détruire **Sarah Connor**, la mère de **John Connor**, chef des rebelles humains. Ça, c'est l'histoire de *T1*. Dans *T2*, les humains reprogramment un T-800 et l'envoient, cette fois, protéger John enfant contre un autre Terminator bien plus perfectionné, le T-1000.

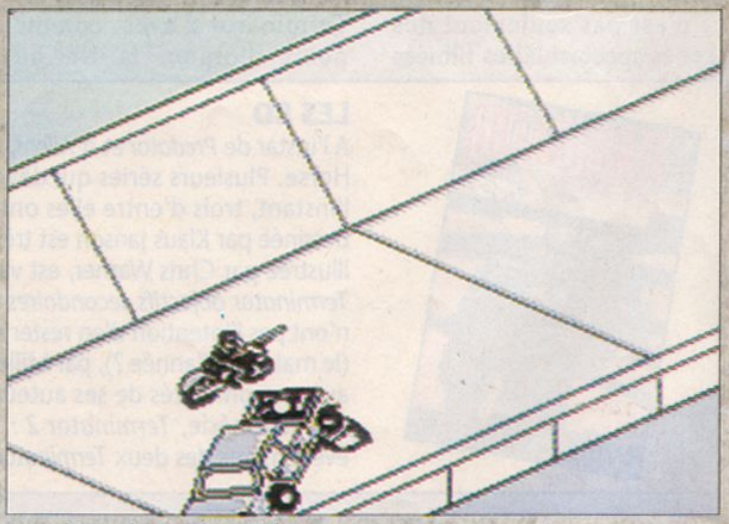
ON A DIT ADAPTATION

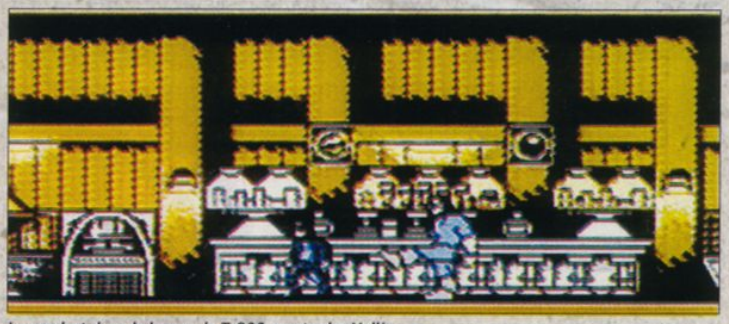
En général, je me méfie comme de la peste des adaptations de film, le jeu n'ayant souvent rien à voir avec l'intrigue du film. Cette fois, Acclaim (connu aussi pour le célébrissime **The Simpson's**) nous a pondu une adaptation très fidèle. Tout commence avec l'apparition à notre époque du T-800. Etant à poil, sa première préoccupation est de récupérer des fringues. Joie, bonheur, un groupe de **Hell's Angels** s'éclatent dans un bar. Et voilà notre brave robot parti castagner dans un **beat'em up** de bon aloi les « redoutables » motards. Voilà pour la première phase, dans la deuxième, vous êtes aux commandes d'une Harley et votre but est de rattraper John tout en évitant de vous faire écraser par le camion du T-1000. Cette phase est assez remarquable par la vue utilisée : fausse 3D, ce qui est original mais nuit à la jouabilité, car elle oblige le joueur à mettre la manette en biais pour faire les bons mouvements.

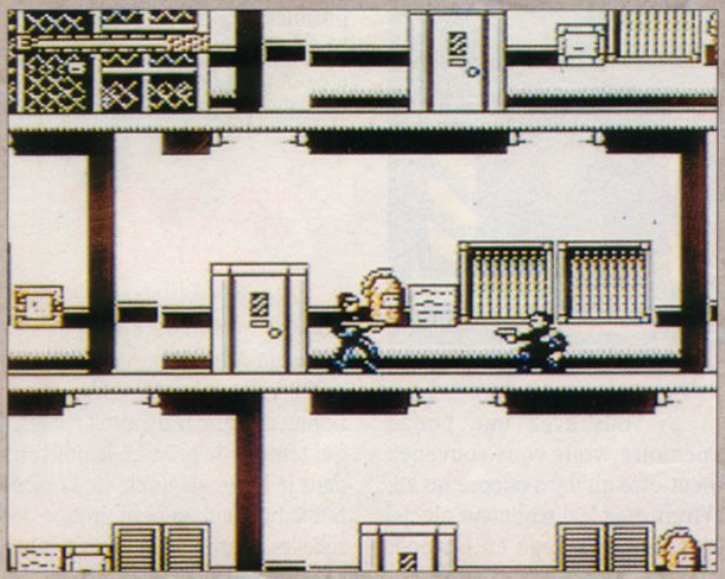
QUI NE LE TERMINE A TORT

Le troisième stage se déroule dans l'hôpital où, dans un labyrinthe de pièces, vous devez trouver des cartes vous permettant d'utiliser l'ascenseur. Le but étant de retrouver la mère de John. C'est aussi le lieu de votre première rencontre avec le T-1000. Même topo pour le quatrième stage, l'usine **Skynet**, cette fois vous devez trouver puis poser des bombes un peu

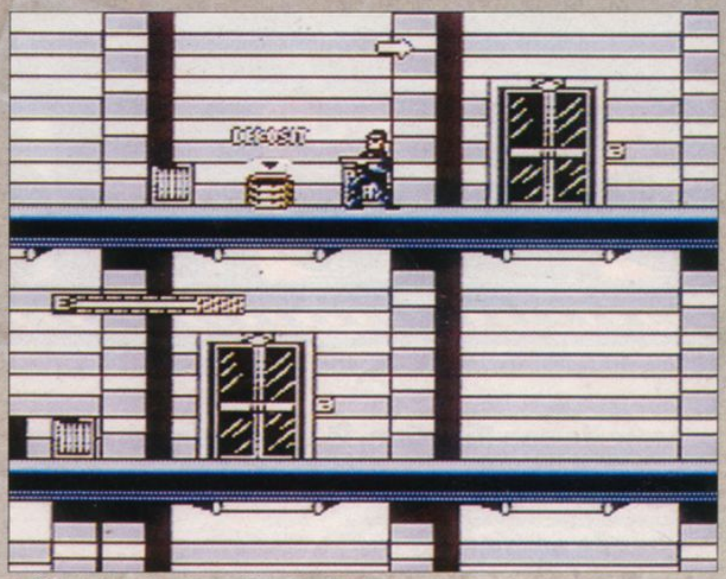
Ce n'est pas la fin, mais l'intro... superbe.


Fausse 3D pour la poursuite en Harley.


Le combat dans le bar ou le T-800 contre les Hell's .



Première rencontre avec le T-1000 dans l'hôpital.



La flèche indique où se trouvent les autres bombes.

partout dans l'usine et ce dans un temps limité. Bien sûr, des gardes sont là pour vous en empêcher. Le dernier niveau est la **fonderie**, où il vous faudra affronter le T-1000 dans un ultime combat. Tout cela est bien mais pas si facile. Surtout que vous reprendrez toujours votre partie au départ, car il n'y a pas de **continue** (moi y en a être content) et certains passages sont assez coriaces. Heureusement, à partir du troisième niveau, vous pourrez trouver des options : munitions pour votre arme, énergie pour votre vie et, bien entendu, les habituels 1Up.

Et une mission réussie, une !

SCHWARTZIIIIIE !!!

Tout en ayant su rester fidèle au film, Acclaim a réussi le tour de force de nous sortir un jeu attrayant, original et alliant l'action et la réflexion. Les graphismes très soignés rendent bien l'atmosphère du film, et les images digitalisées apparaissant entre deux stages sont de toute beauté. La jouabilité est parfaite, la difficulté est très bien dosée et l'on progresse quasiment à chaque partie, seule la phase en Harley étant un peu stressante, mais avec l'habitude on passe. *Terminator 2* était un film fabuleux, c'est maintenant un excellent jeu. ■

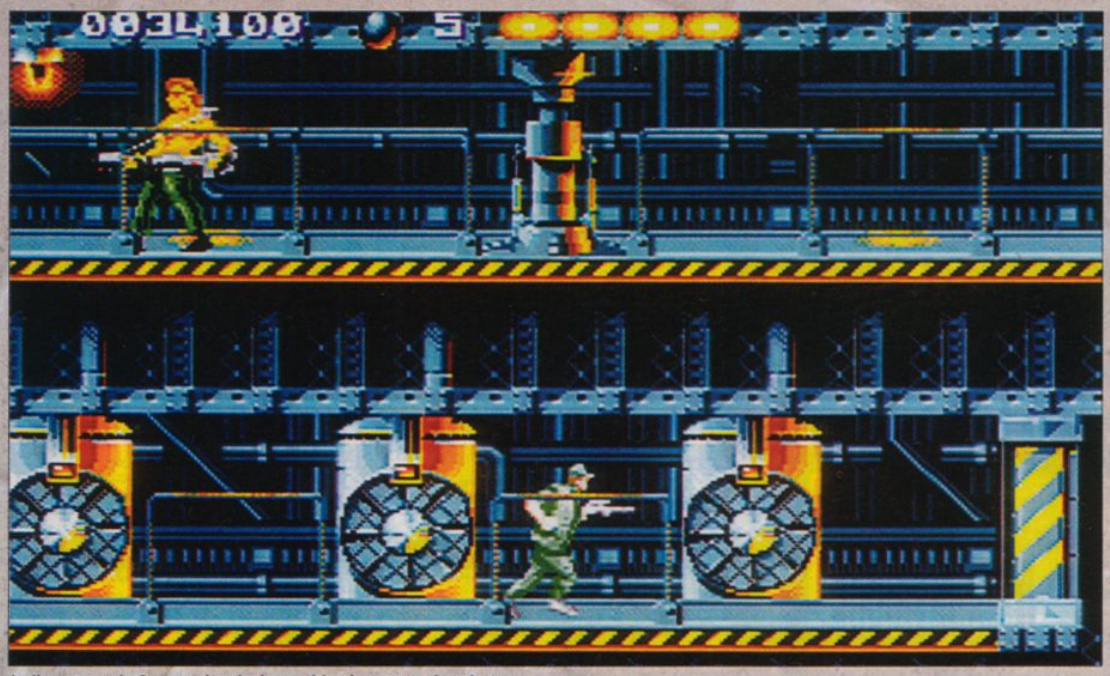
Wonder Fra, not terminated

83%

EN RESUME

TERMINATOR 2

- Console : NES
- Genre : combat
- Graphisme : 91 %
- Animation : 78 %
- Son : 71 %
- Difficulté : 81 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 78 %



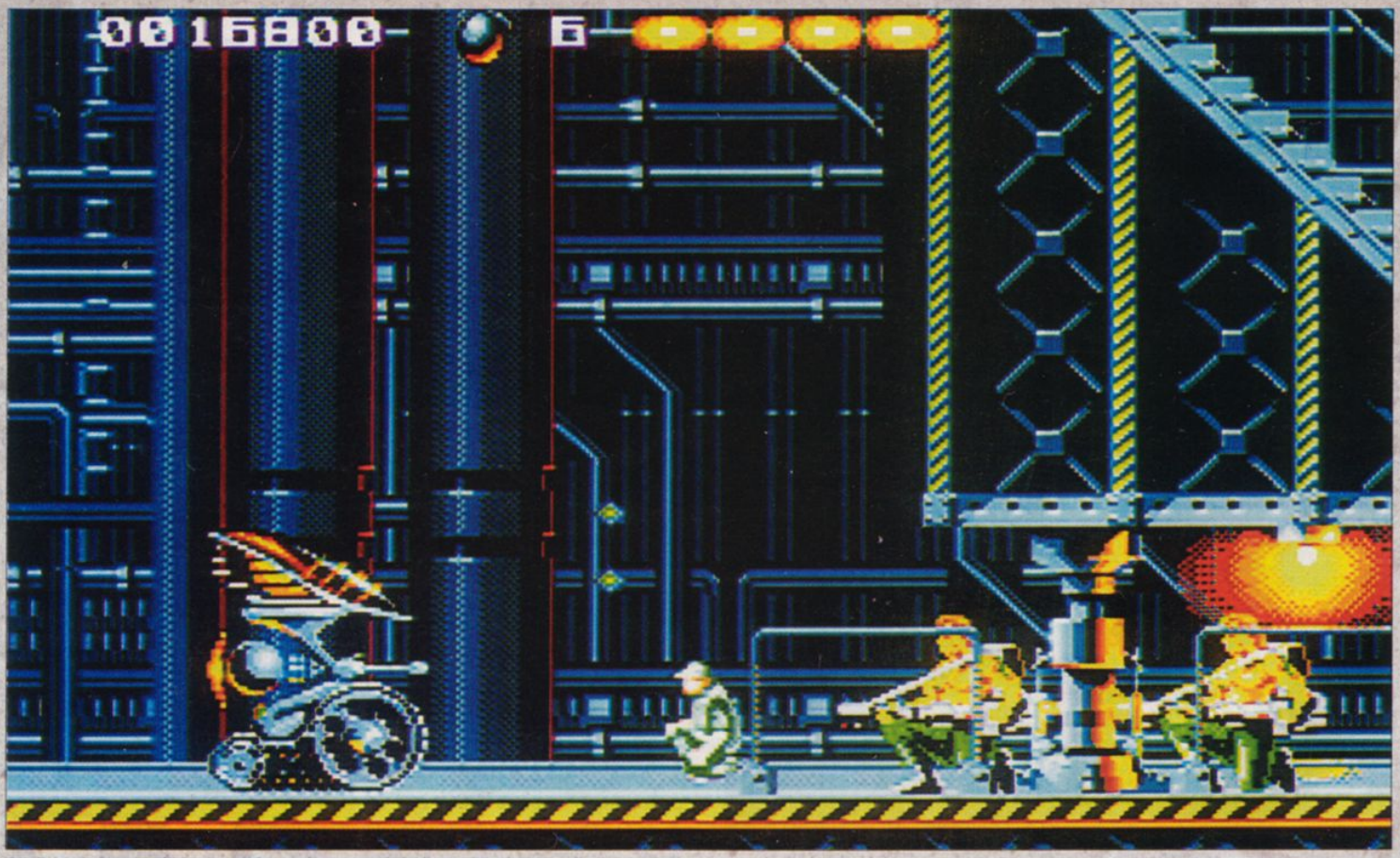
Le lieutenant de Connor cherche la machine à voyager dans le temps.

Armé de son Riot Gun, le camarade Schwartzy « gros muscles » débarque sur la Megadrive... Chaude ambiance !

Si vous avez une bonne mémoire, vous vous souvenez peut-être qu'il y a encore un an, **Virgin** était le distributeur officiel des consoles **Sega** en Europe. Mais, depuis, la société Sega Japan a repris à son propre compte la distribution de ses jeux, et l'on découvre un visage encore méconnu de Virgin : **la conception de jeux**. Le premier de ses titres à voir le jour dans notre douce contrée n'est autre que **Terminator**, directement tiré du film du même nom. Et pour une première, cela s'annonce plutôt bien. Ce jeu est prévu pour cet été, en voici donc une petite présentation en avant-première.

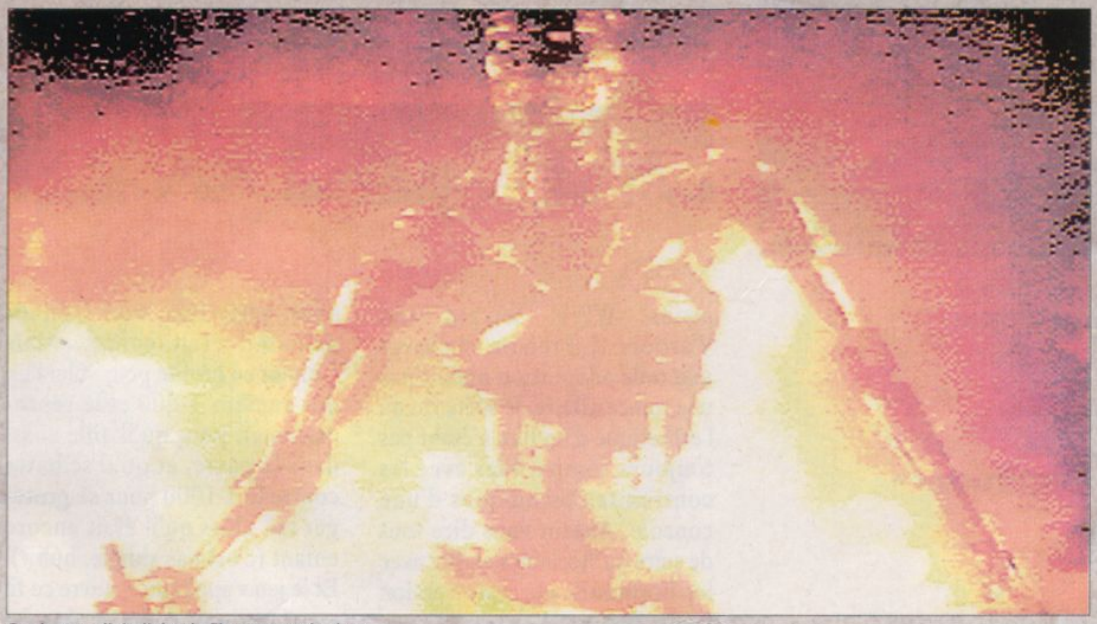
NOIR... COMME LA COULEUR D'UNE MEGADRIVE !

Le jeu suit fidèlement le scénario du premier épisode de *Terminator*. Schartzy est alors un T-800, un **humanoïde** ultraperfectionné conçu par d'autres robots, qui tentent de prendre le pouvoir dans le futur, en éliminant la race humaine. Seul un petit groupe de rebelles, mené par un certain John



Des T-800 et une machine plus sophistiquée tentent de lui barrer le passage.

La mère de Connor et son protecteur venu du futur !



Des images digitalisées du film assurent la classe.

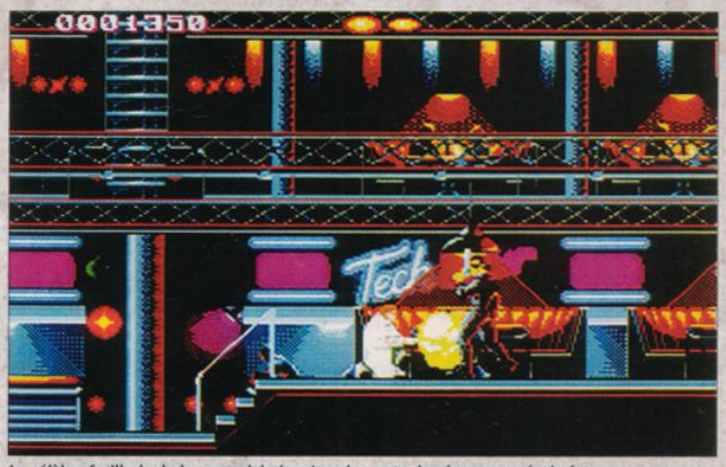
Connor, résiste avec les armes aux machines. Mais le T-800 est envoyé dans le passé pour tuer la mère de Connor, afin qu'il ne naisse pas, et que la rébellion n'existe pas dans le futur (vous suivez toujours ?), laissant ainsi la voie libre au règne des robots ! Du coup, Connor envoie aussi l'un de ses meilleurs bras droit dans le passé, afin de protéger sa mère contre le T-800 (ouf, j'y suis arrivé !). Avec un scénario comme celui-là, c'était obligé que cela devienne un **film culte**. D'où l'importance d'une telle réalisation sur Megadrive. Dans les deux cas, la mission semble accomplie !

UNE REALISATION DIGNE DU FILM

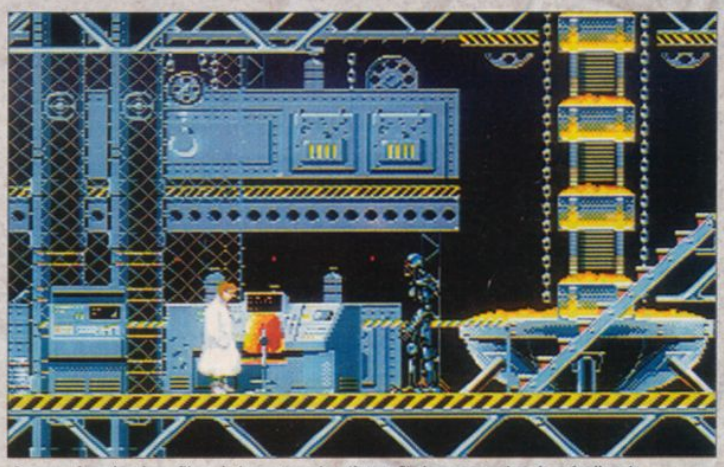
Tout le jeu s'organise donc autour de la poursuite entre l'envoyé de Connor et le T-800. A l'aide de graphismes sublimes, qui rendent parfaitement bien une ambiance sombre, métallique et violente, on pénètre rapidement dans l'**univers de feu et de sang** qui font le charme du film... Et désormais, celui du jeu ! On peut aussi ajouter que l'animation du personnage est redoutable, et que la jouabilité est très correcte.

Donc, l'ensemble est vraiment bien réalisé, ce qui est loin d'être le cas pour toutes les adaptations de film.

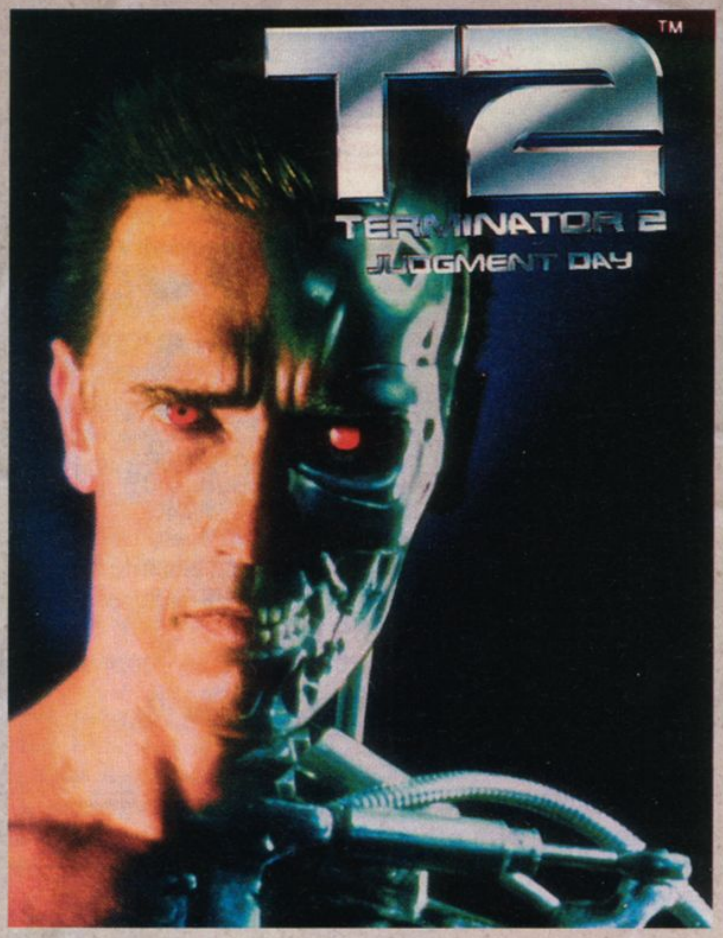
Crevette, armé de patience !

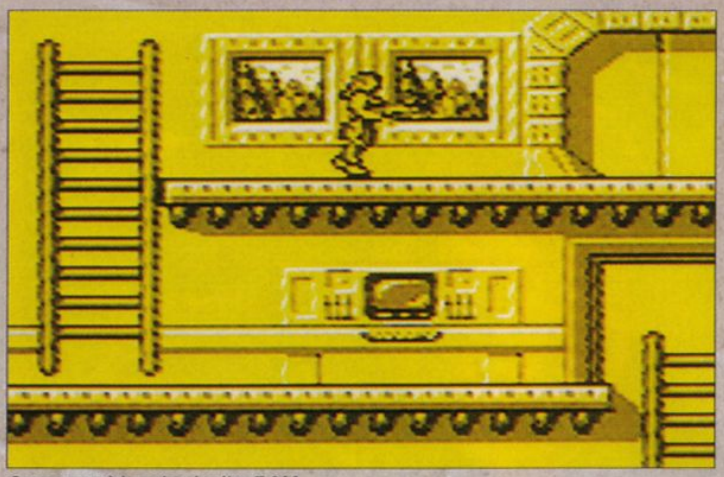


La célèbre fusillade du bar, en plein Los Angeles, entre les deux envoyés du futur.



Comme dans les deux films, le jeu se termine (à tort ?) dans une usine de métallurgie.




Connor part à la recherche d'un T-800.

Cinéma, télévision, Game Boy... La taille de l'écran se réduit de plus en plus, mais la magie du film « destructor » le plus cher de l'histoire reste intacte !

2

Le level 1 se termine par un boss de fin de niveau.

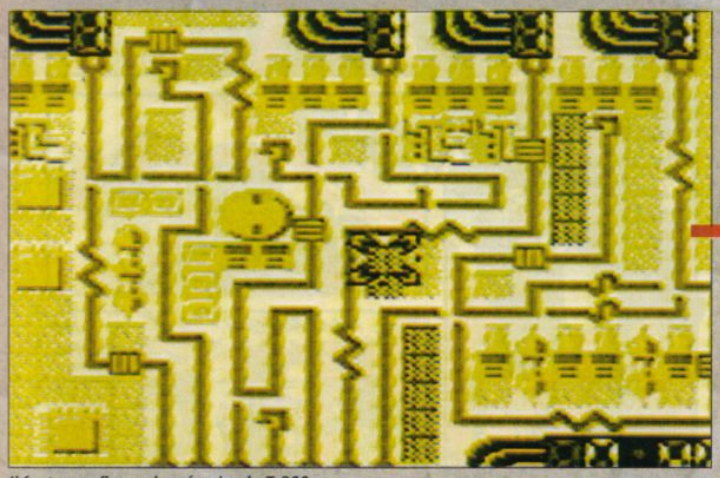
Le monde Nintendo accueille Terminator 2, sous la houlette d'Acclaim, le plus gros éditeur de jeux américain (The Simpsons, WWF, Wizard and Warriors...). Prendre en charge une telle adaptation n'était pas une mince affaire, le scénario ou l'esthétique d'un film n'étant pas toujours compatibles avec les contraintes techniques d'une console. Autant vous dire tout de suite qu'Acclaim s'en tire avec les **honneurs** sur cette version Game Boy !

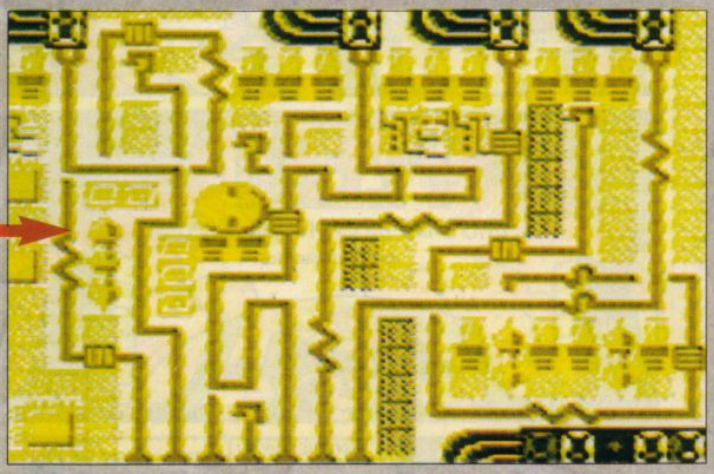
RETOUR VERS LE FUTUR

C'est donc la suite de Terminator (habilement nommée Terminator 2 !) qui est ici concernée. Dans ce film, pour ceux qui ne l'auraient pas vu, il faut expliquer que Connor mène toujours sa **rébellion** contre les robots qui tentent de prendre le pouvoir et d'**exterminer** les humains. Mais il y a une petite nouveauté depuis le premier épisode : les robots ont inventé une nouvelle génération d'humanoïdes, les T-1000, reléguant les T-800 (comme Schwartznegger) au rayon des antiquités. Et du coup, ils renvoient dans le passé un T-1000 flambant neuf pour aller, cette fois, tuer Connor quand il était enfant. Mais Connor en profite pour voler l'un des anciens T-800 et le reprogrammer, pour qu'il aille aussi dans le passé, et qu'il se batte contre le T-1000 pour se protéger lui, alors qu'il était encore enfant (c'est pas simple, huh ?). Et le jeu s'applique à suivre ce fil conducteur, au cours de six missions bien galères mais vraiment excitantes.

AU DEBUT ETAIT LE CHAOS...

La première séquence du jeu vous permet de diriger Connor dans le futur. Paysages apocalyptiques, attaques incessantes de l'armée des robots, Connor doit se frayer un chemin au travers des **bombes**, **mines** et autres **humanoïdes** que compte ce champ de bataille surréaliste. Son but ? Atteindre l'usine à robots pour voler le T-800. Mais un champ de force lui barre le





Il faut reconfigurer la mémoire du T-800.

passage, il doit donc détruire les générateurs qui l'alimentent. Ces générateurs sont sur des miradors de tailles différentes. retrouver l'endroit où est stocké le T-800. Le temps est compté, et il n'est pas question de se perdre parmi l'enchevêtrement se creuser les neurones dans le level 3 qui prend la forme d'un petit jeu de réflexion et dans lequel on doit diriger des impul-

4 5 1 3

Pour ouvrir le passage, il faut dégommer les générateurs dans l'ordre suivant : du plus grand au plus petit (de 1 à 5 sur le plan)

De superbes images illustrent les changements de tableau.

Pour ouvrir le passage, il faut les éliminer dans un ordre bien précis, sinon votre mission échoue et vous êtes « Game Over ».

PAS LE TEMPS DE BOUFFER DES POP-CORN !

Les cinq autres missions sont toutes de cette veine-là, dans la deuxième, par exemple, il faut d'escaliers, les multiples chemins possibles, tout en évitant les robots qui en veulent à votre peau. Heureusement, un coin du tableau cache une **option** qui vous aide à trouver l'endroit où aller. Malgré cela, le niveau de difficulté est assez élevé, et on se gratte la tête pendant quelque temps avant de trouver la bonne porte. Après, il faudra sions électriques dans trois circuits imprimés. Si vous réussissez, la mémoire du T-800 va être effacée, et il va partir dans le passé. Les trois autres levels, un peu plus orientés action, opposent donc le T-800 et le T-1000, avec quelques rappels de Connor enfant.

TERMINATED

Pas de problème, Terminator 2 sur Game Boy est un **méga jeu**. Tant au niveau des graphismes, qui sont ce qui se fait de mieux sur Game Boy, qu'au niveau de la jouabilité et, surtout, de l'intérêt de ce jeu qui mélange habilement l'action avec la réflexion... Un must qui est largement au niveau du film dont il est adapté. ■

Crevette is a Terminator !

94%

EN RESUME

TERMINATOR 2

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 96 %
- Animation : 90 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 92 %

VOUS ALLEZ ASSISTER À ...

LA COURSE LA PLUS RAPIDE DE TOUTE L'HISTOIRE DE LA GALAXIE. ÇA VA FAIRE MAL !

F-ZERO
L'HISTOIRE DE CAPITAINE FALCON
© 1990 Nintendo

MUTE CITY • 2155
F-ZERO
KNIGHT LEAGUE
PURSE
$20.000.000.000

CAPITAINE FALCON ! LA COURSE VA COMMENCER !
J'ARRIVE ... MAIS J'AI UNE PETITE AFFAIRE À RÉGLER D'ABORD !

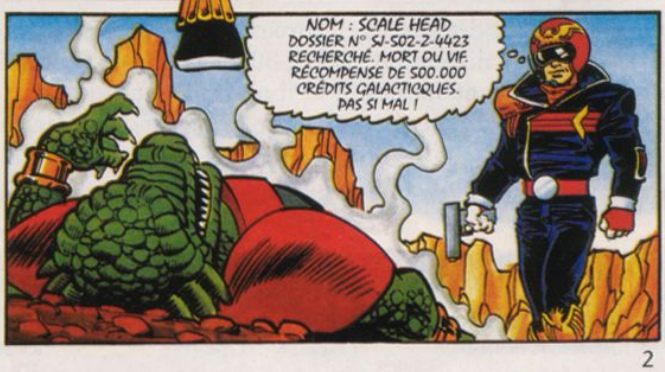
RENDEZ-VOUS DANS DIX MINUTES, EXACTEMENT !
DIX MINUTES ! ENTENDU. SOYEZ PRUDENT CAPITAINE !

1

QUELQUES INSTANTS PLUS TARD ...
JE T'AI ENFIN RATTRAPÉ ! TON SORT EST ENTRE MES MAINS, SALE LÉZARD GLUANT !
TA DERNIÈRE HEURE EST ARRIVÉE !

ZAP!
ZAP!

AAAARRGH!


NOM : SCALE HEAD
DOSSIER N° SJ-S02-2-4423
RECHERCHÉ. MORT OU VIF.
RÉCOMPENSE DE 500.000 CRÉDITS GALACTIQUES.
PAS SI MAL !

2

3

HOHO, FALCON ! JE HEBT EEN FATALE FOUT GEMAAKT DOOR JE ERMEE TE BEMOEIEN ! DIT IS MAIN TERREIN...
DAT IS MIJN PREMIE !

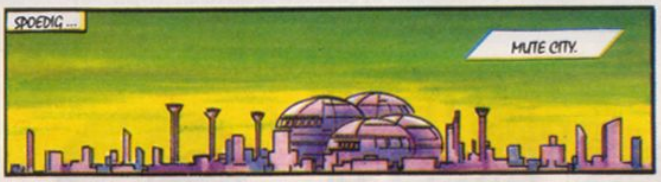
WEG EIJ DAT KARKAS ... EN MISSCHIEN LAAT IK JE WEL LEVEN !

VROOOOOOOM!

JAMMER VOOR JE, SAMOURAI ! IK HEB GEEN TIJD VOOR VERLIEZERS ! TOT ZIENS !

NIEMAND NEEMT SAMURAI GOROH TE PAKKEN ! IK KRIJG JE HIERVOOR NOG WEL TIJDENS DE F-ZERO ! DIT ZET IK JE BETAALD !
VROOOOOO

4


SPOEDIG ...
MUTE CITY.

MET JE MEEGAAN ? JULLIE F-ZERO-COUREURS ZIJN GEK ...! JE HOUDT KENNELIJK VAN PIJN !
GOOI HEM ERUIT ! EN ... RUIM HEM UIT DE WEG !

AACK!
BAKO!

UGH!

WIE BEN JIJ ? JE BENT GEEN GEWONE COUREUR ...!

PRECIES. IK BEN DE BESTE. IN HET STUREN EN IN HET AANHOUDEN VAN SCHOREM ALS JIJ. HET IS GEDAAN HET JE GELUK, OUWE !
WANTED
$15.000.000

HET ZO'N DEELNEMERSVELD WORDT HET VAST EEN SPANNENDE RACE!

HÉ, FALCON ...! WAAROM VERDIEN JE JE GELD NIET LIEVER MET JE REVOLVER ...

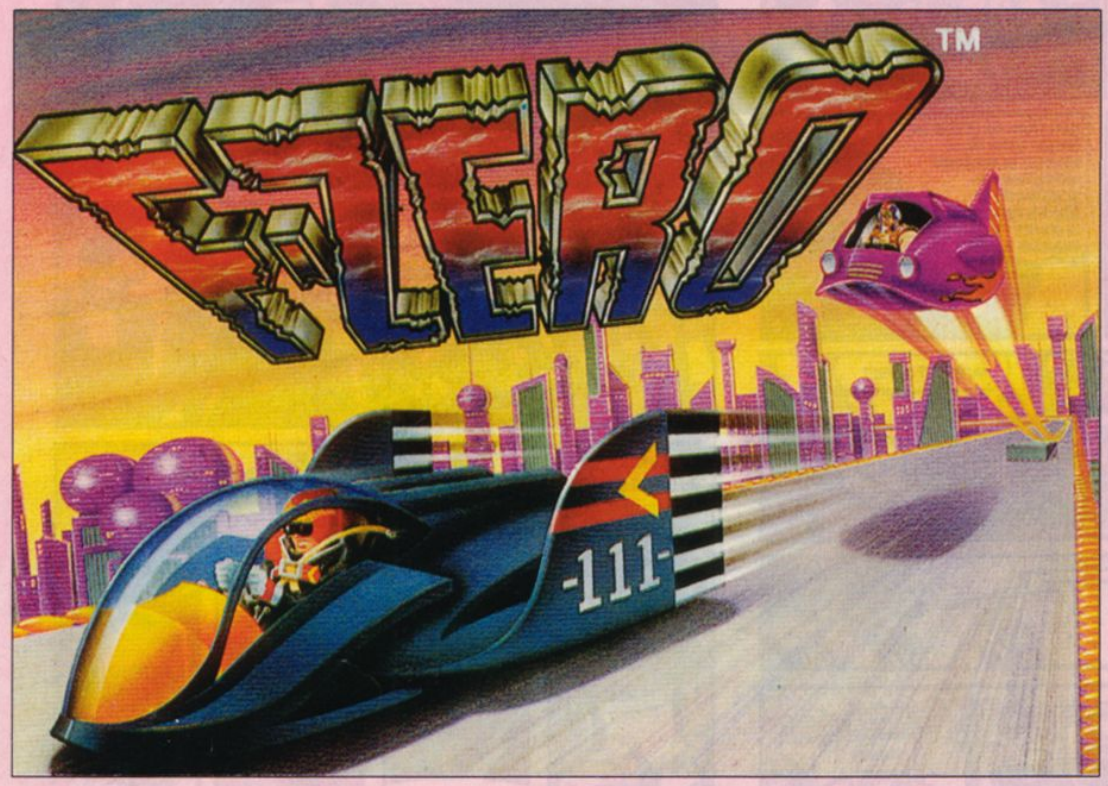
... EN LAAT JE HET RACEN AAN MEESTERS IN DIE KUNST OVER ... ZOALS IK.

JAAA ! STRAKS LIGT DE BAAN VOL ROKENDE RESTEN VAN DE VERWOESTE EN BRANDENDE MACHINES VAN MIJN TEGENSTANDERS. DE GEDACHTE ALLEEN AL GEEFT ME EEN KICK ! IK KAN NAUWELIJKS WACHTEN !

JULLIE KUNNEN BETER JE KINBANDEN VASTMAKEN, JONGENS.
NU BEGINT DE PRET.

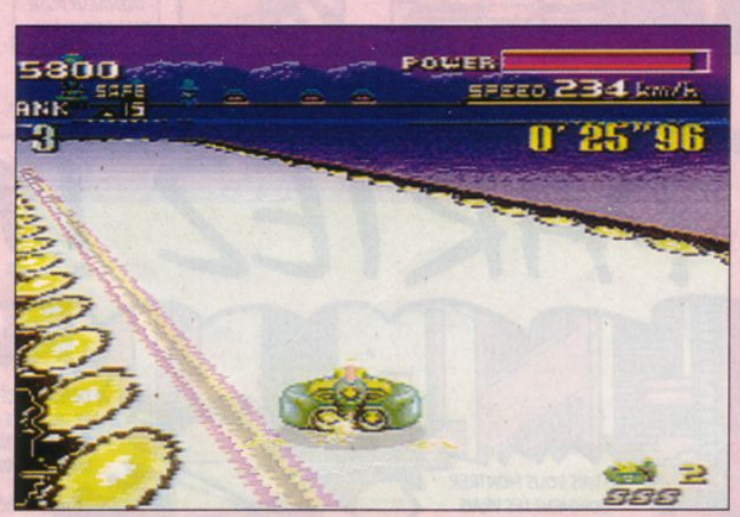
COUREURS ...! NAAR UW MACHINES ! LAAT F-ZERO BEGINNEN ! TIEN ... NEGEN ... ACHT ...

WOOO

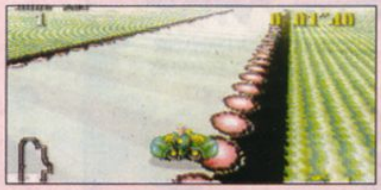


Accrochez vos ceintures, la Super Nintendo débarque en force avec le jeu le plus rapide et le plus hallucinant qui soit...

Nous sommes au XXVIe siècle, et l'on s'apprête à vivre l'événement galactique de l'année : la F-Zero, la course de magnétoglisseurs la plus cotée de l'univers ! **Quatre pilotes** se confrontent dans un duel qui peut mener à la mort. Quatre kamikazes, assis à quelques centimètres de puissants réacteurs alimentés à l'hydrogène liquide. On les lâche sur quinze parcours de difficulté croissante, quinze circuits bourrés de pièges, aux tracés très techniques. Les nerfs d'acier de ces chevaliers modernes seront mis à rude épreuve avec, en même temps, la griserie de la vitesse et l'excitation de la course. F-Zero vous donne l'opportunité de faire partie de ce pari surréaliste et vous le prenez de bon cœur, sachant parfaitement que c'est une expérience incomparable...



Les bandes magnétiques vous attirent.



Dans Death Wings, le vent vous déporte !

C'EST A LA MODE... 7 !

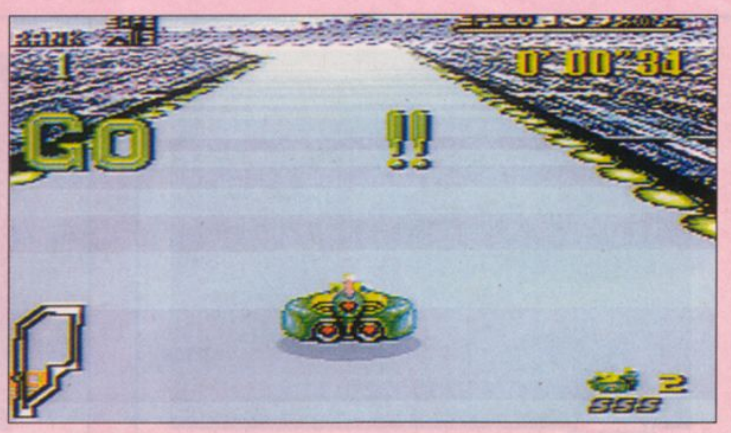
Tout F-Zero repose sur l'une des particularités les plus étonnantes de la Super Nintendo, il s'agit du **mode 7** ! C'est sous ce mode graphique unique en son genre, que la Nintendo 16 bits permet d'utiliser les **zooms** et les **rotations**, mais aussi, et c'est ce qui la rend hors du commun, de transformer une image 2D vue de dessus en une fausse image 3D vue au ras du sol : l'effet rendu est incroyable ! Et comme c'est un coprocesseur spécial de la machine qui se charge de réaliser l'effet, l'animation est d'une fluidité et d'une rapidité comme vous n'avez jamais vu de votre vie... enfin, sur une Super Famicom japonaise, car sur la Super Nintendo française, c'est moins rapide. Cependant, le jeu reste tout aussi surprenant et toujours bon à jouer.

Ce saut est le passage le plus dur du jeu !

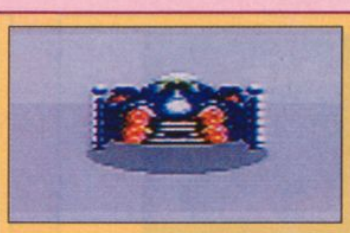
ENGINS FOUS POUR PILOTES COSMIQUES

Quatre types de magnétoglisseurs participent à la course. Tous possèdent un nom et des caracté-

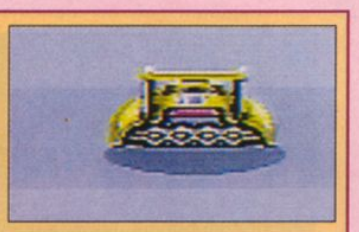
Les flèches vous accélèrent jusqu'à 900



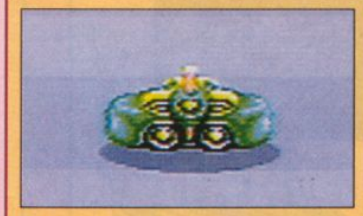
C'est le moment d'y aller !



Blue Falcon.



Golden Fox.



Wild Goose.

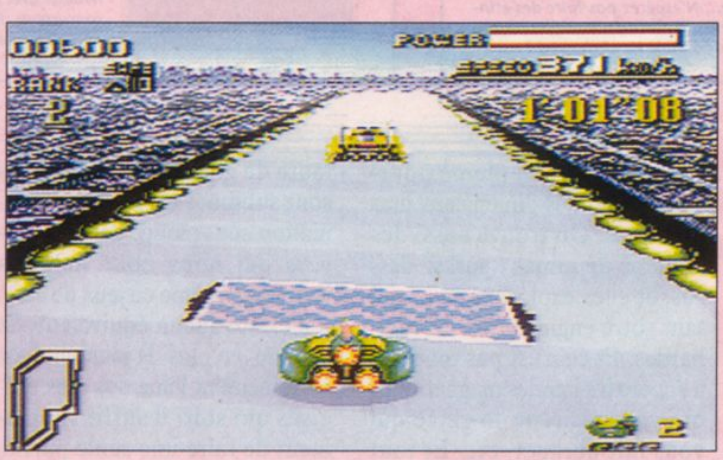
Fire Stingray

ristiques techniques distinctes. Avant d'attaquer la piste magnétique, on vous laisse le **choix** de l'engin que vous voulez piloter. Il est important de ne pas se planter, car c'est l'un des éléments décisifs qui vous fera perdre ou gagner les courses. Les deux premiers, Blue Falcon et Golden Fox, favorisent la puissance aux dépens de la vitesse de pointe. Bref, ils sont nerveux, mais pas rapides. Wild Goose, lui, offre un bon compromis entre les deux. Quant à Fire Stingray, c'est celui qui possède la vitesse de pointe la plus élevée, mais pour le faire accélérer, c'est un gros veau ! La tenue de route rentre aussi en compte. Le Fire Stingray, par exemple, peut rentrer très rapidement dans certains virages, alors que le Golden Fox a toutes les chances de déraper et de taper contre le bord du circuit s'il le prend à la même vitesse...

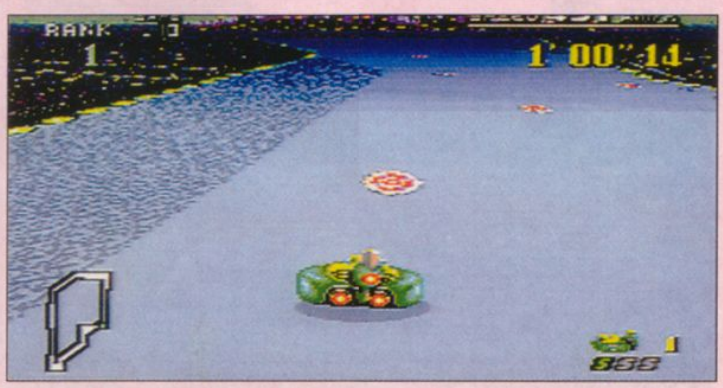
CONSEIL : prenez plutôt le Wild Goose. C'est une machine équilibrée, qui accélère correctement et qui est suffisamment rapide pour prendre le dessus... à condition que votre pilotage soit à la hauteur.

TROIS RAISONS DE PRENDRE SON PIED

Après le choix des machines, il faut aussi sélectionner la **catégorie** dans laquelle vous voulez concourir. Il existe trois leagues : la Knight League, la Queen League et la King League, par ordre croissant de difficulté. Chaque league comprend **cinq circuits**, ainsi que le mode Practice pour s'entraîner sur une sélection des circuits les plus représentatifs. Chaque league peut être courue sous trois niveaux de difficultés différents : Beginner (débutant), Standard (normal) et Expert (professionnel). Ça joue sur l'agressivité de vos adversaire : plus le niveau est élevé, plus ils vont vite. Ainsi, en mode Expert, les autres concurrents vont aussi vite que vous, et c'est vraiment la galère pour les rattraper.



On peut utiliser des tremplins.



Votre engin rentre dans un champ de mines.

C'EST PARTI POUR CINQ TOURS

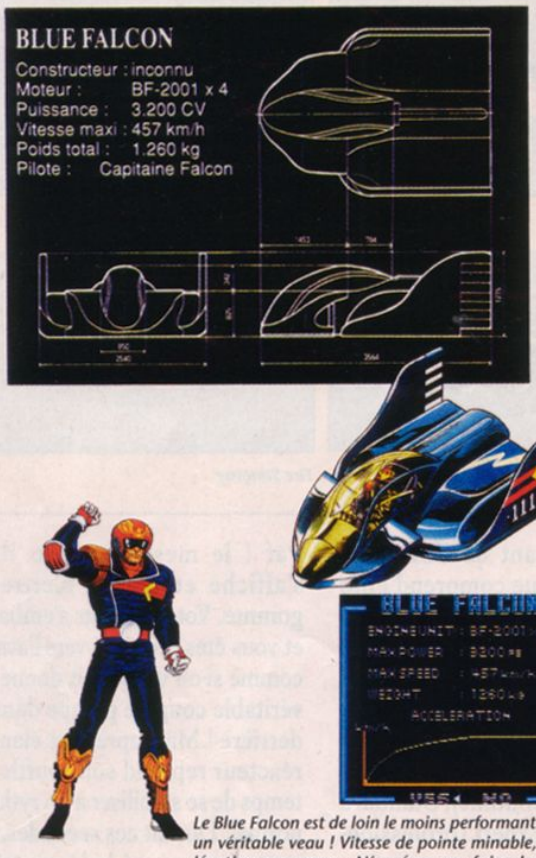
Quand tous les choix sont faits, on s'aligne au départ. Les trois autres concurrents sont là. Paf ! le message « Go !!! » s'affiche et il faut mettre la **gomme**. Votre moteur s'emballe, et vous êtes propulsé vers l'avant, comme si on vous avait donné un véritable coup de pompe dans le derrière ! Mais après cet élan, le réacteur reprend son souffle, le temps de se stabiliser à un rythme normal. Durant ces secondes, les autres prennent le large, et la poursuite commence. C'est maintenant qu'il s'agit d'avoir le cœur bien accroché, on ne vous fera aucun cadeau, et la piste réserve toujours des surprises... désagréables !

LES GALERES

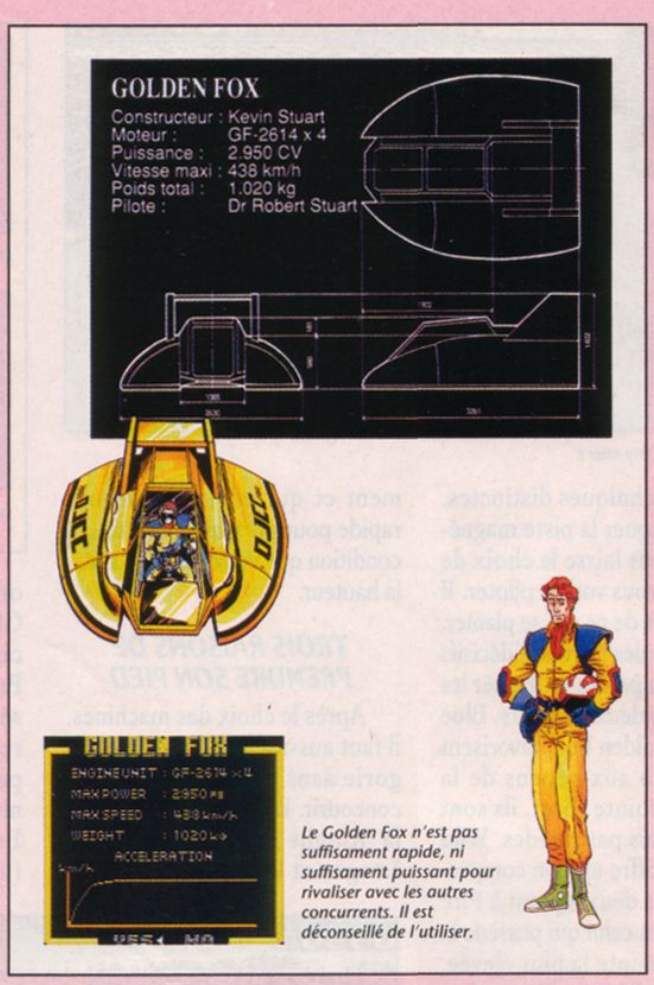
Outre les virages en épingle ou les sections de pistes coupées,

La « glace » magnétique, modifie le comportement de l'engin.

On peut trouver des raccourcis hors du circuit !



Le Blue Falcon est de loin le moins performant. C'est un véritable veau ! Vitesse de pointe minable, accélération moyenne... N'espérez pas faire des étincelles avec. D'ailleurs, il porte des couleurs bleues, comme les Ligier en Formule 1... Un hasard ?



Le Golden Fox n'est pas suffisament rapide, ni suffisament puissant pour rivaliser avec les autres concurrents. Il est déconseillé de l'utiliser.

F-Zero c'est vraiment le jeu du futur.

le parcours offre des difficultés nettement moins conventionnelles. Ça commence par les longues bandes grises qui s'étendent toujours aux endroits les plus chauds, et qui ralentissent très sérieusement votre engin.

Quand vous remportez une league, la Super Nintendo vous offre un tour d'honneur, vue dans tous les sens... Le mode 7, c'est vraiment incroyable !

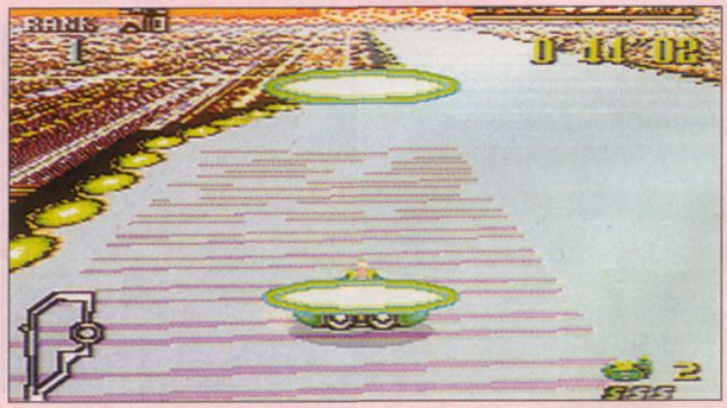
Passer dessus en pleine poursuite prend des dimensions dramatiques. On trouve aussi des **champs de mines** : passez dessus, et elles explosent en projetant votre engin contre les rambardes. Et ce n'est pas tout, il y a encore les bandes magnétiques qui vous attirent, la **glace** qui vous fait déraper, etc. Et tout plein d'autres pièges dont la finalité est de vous faire baisser votre niveau d'énergie à zéro... Et votre engin explose !

FOLIE TOTALE

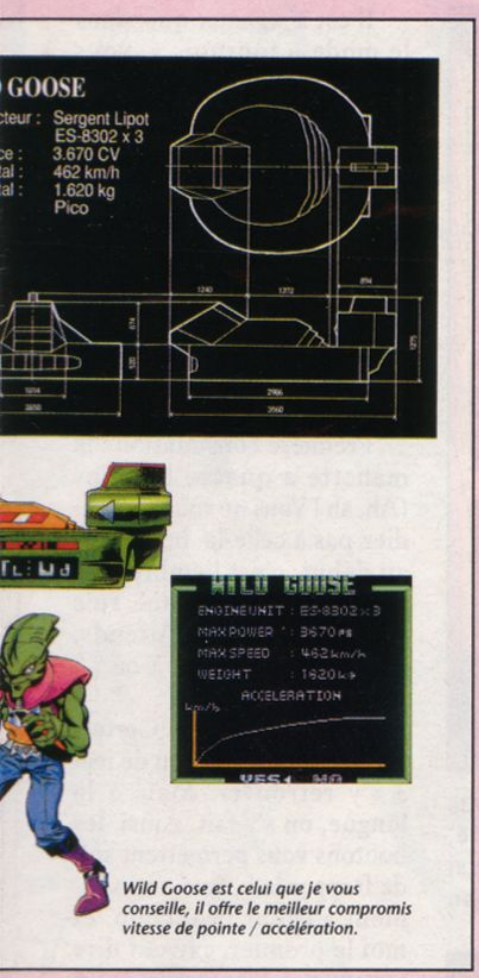
F-Zero, c'est un jeu de fou, inimaginable, **démentiel**, y'a pas de mots suffisamment forts pour exprimer toute la tension et toute la passion qui se dégagent de ce jeu. On sent qu'il a été pensé dans les moindres détails. Tout est parfait, pas le moindre bug, pas la moindre faute de goût ! Les graphismes sont sublimes et, surtout, l'animation nous plonge dans un univers qui nous était inconnu jusque-là. Même en jeux de café, il n'existe aucun équivalent. Et comme, en plus, la jouabilité est certainement l'une des plus précises qui soit, il suffit simplement de faire une seule partie,

pour ne plus jamais arrêter... F-Zero, c'est plus fort que tout ! ■

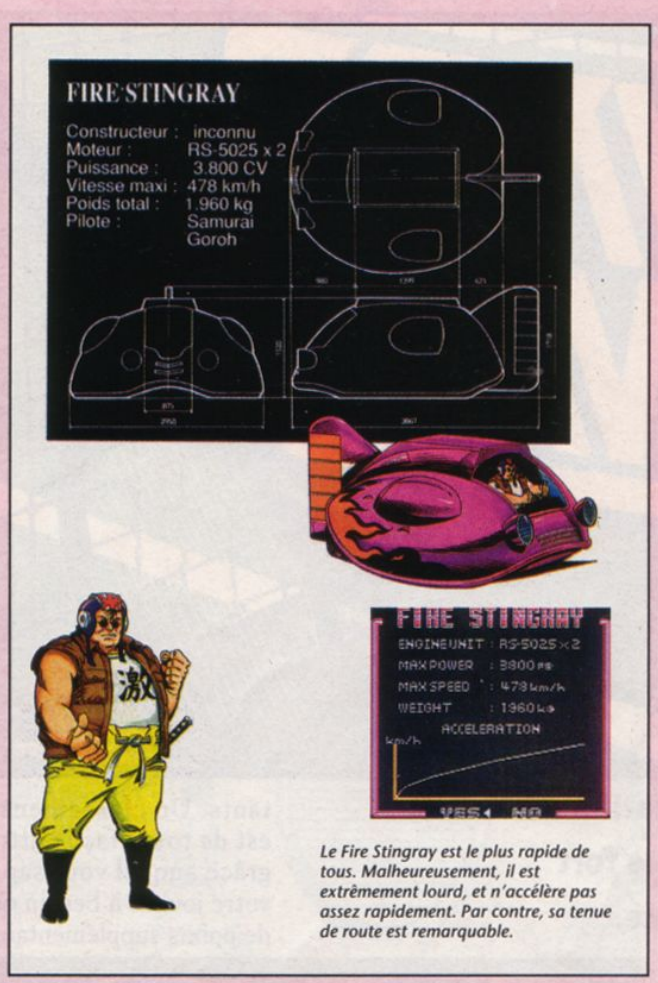
Crevette, F-Zero for ever !



Il suffit de passer sur la portion bariolée pour se ravitailler en énergie.



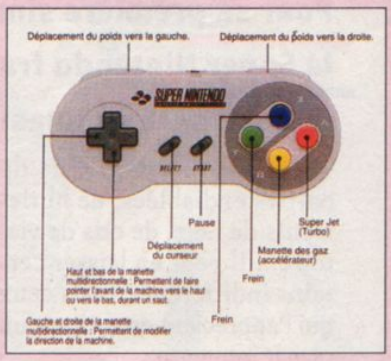
Wild Goose est celui que je vous conseille, il offre le meilleur compromis vitesse de pointe / accélération.



Le Fire Stingray est le plus rapide de tous. Malheureusement, il est extrêmement lourd, et n'accélère pas assez rapidement. Par contre, sa tenue de route est remarquable.

Pas tout à fait d'accord, mon cher Crevette... Oui, F-Zero est un jeu très bien fait ; oui, il procure des sensations de vitesse rarement vues auparavant. Mais lui accorder la note de 99 %, non ! C'est se limiter dans la notation des futurs produits extraordinaires qui risquent de voir le jour sur la Super Nintendo. F-Zero, développé en peu de temps par le père des Zelda et Mario, est une sorte de vitrine des possibilités de zooms et de rotations du fameux mode 7. A mon avis, il manque à ce jeu la possibilité pour deux joueurs de s'affronter sur une même course dans un écran partagé en deux. Top Racer, la course de voitures développée par Gremlin et éditée par Kemco sur Super Famicom (que nous espérons voir rapidement sur Super Nintendo) offre, à ce titre, un challenge plus intéressant.

Robby



Avec le mode 7, la Super Nintendo permet des effets 3D jamais vus auparavant.

99%

EN RESUME

F-ZERO

- Console : SUPER NINTENDO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 92 %
- Animation : 99 %
- Son : 94 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 98 %
- Player Fun : 99 %

SUPER TENNIS*

Pour sa première simulation de tennis, la Super Nintendo frappe fort et nous sert un quasi-ace.

Ah ! le **tennis**... Que de parties endiablées, de hurlements de rage, de cris de victoire... Il peut en laisser certains indifférents, mais ceux qui l'apprécient en retirent un plaisir immense.

Retranscrire ces émotions sous forme « pixellisée » n'est pas chose aisée, et depuis l'illustrissime **Final Match Tennis** de la **NEC**, aucun autre tennis digne de ce nom n'avait fait son apparition. Heureusement, **Super Tennis** est arrivé.

1

L'AVANT-MATCH

Vous avez la possibilité, avant un match, de choisir de jouer un simple ou un double (seul ou avec une autre personne) et ce en 1, 3 ou 5 sets, ou bien encore de participer à un tournoi. Ce dernier vous permettra de jouer dans des tournois prestigieux ou de moindre importance. La distinction est importante. En effet, après avoir disputé un tournoi, votre joueur est quelque peu **fatigué**, et donc sa condition physique n'est plus optimale. Si vous le faites jouer les tournois les uns après les autres, il risque de ne pas être au meilleur de ses possibilités. Il est donc nécessaire, parfois, de « sauter » un tournoi pour être en pleine forme pour les plus importants. Un **classement** vous est de toute façon attribué, grâce auquel vous saurez si votre joueur a besoin ou non de points supplémentaires.

2

Il est à signaler que, dans le mode « tournois », vous pourrez participer au circuit féminin ou masculin. Voilà qui joue en faveur de la durée de vie du jeu.

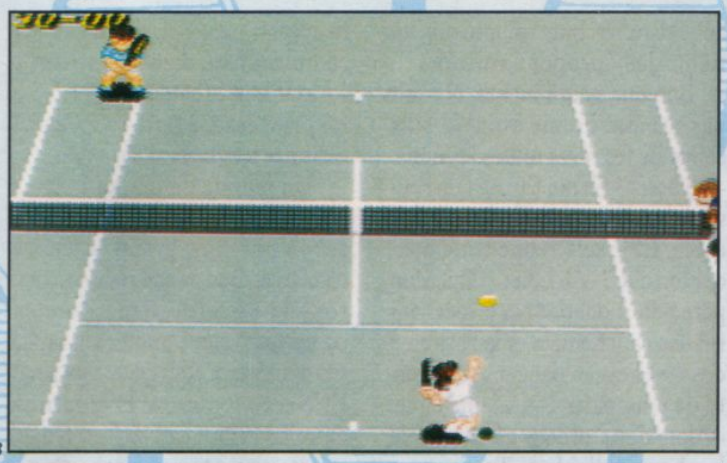
TIME !

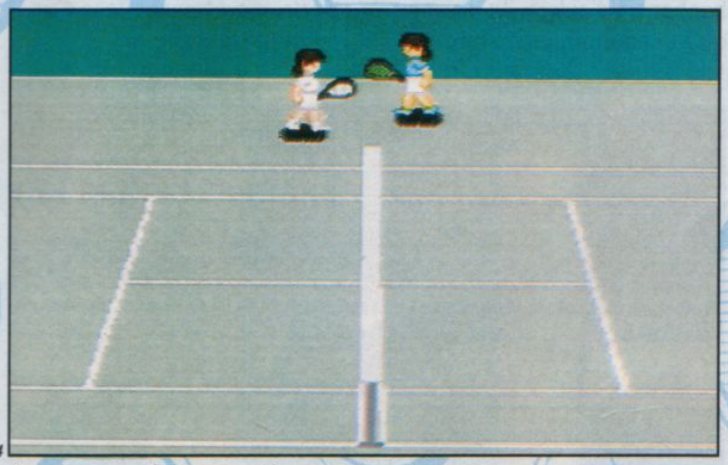
Et si nous passions au jeu proprement dit ? Nike aux pieds et bandeau autour de la tête, pénétrons donc, décidés, sur le court.

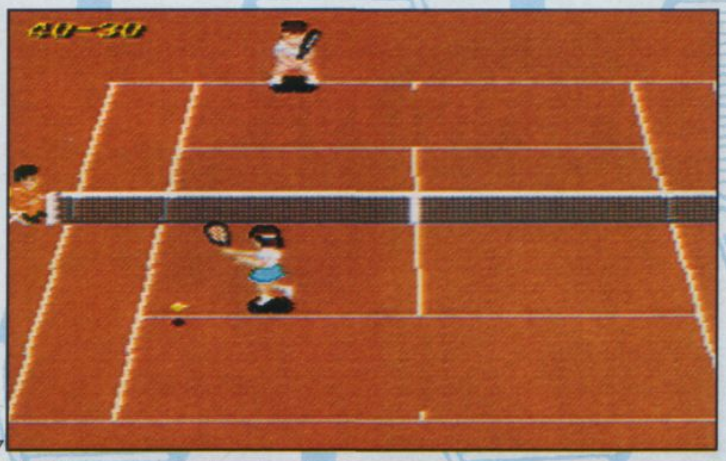
Première constatation : la manette a **quatre** boutons (Ah, ah ! Vous ne vous y attendiez pas à celle-là, hein ?) et, au début, c'est l'embrouille totale : « Argh, je me suis emmêlé les doigts. Attends, c'est quoi déjà le lob ? X ou Y ? Le bleu ou le vert ? »

Bon, on se calme. Certes, au départ, on a un peu de mal à s'y retrouver. Mais à la longue, on s'y fait. Ainsi, les boutons vous permettent soit de frapper la balle « normalement » (pour beaucoup, et moi le premier, ça veut dire taper dedans comme un malade), de la couper, de la lifter ou bien encore d'effectuer un lob. Après tout, c'est pratique d'avoir quatre boutons, non ? Et vos petits doigts potelés apprendront vite à jongler avec les commandes.

Une des choses qui surprennent (agréablement) le plus lorsque l'on commence à jouer à Super Tennis, c'est la **rapidité** de la prise en main.


3


4


7

A peine quelques parties, et l'on est déjà capable de disputer des matchs dignes de ce nom... et de pousser des gueulantes entre potes (« Euh, l'aut' hé ! Il aurait jamais dû la rattraper celle-là. Tais-toi donc et essuie plutôt tes lunettes Gilbert... »). Bref, le fun est assuré.

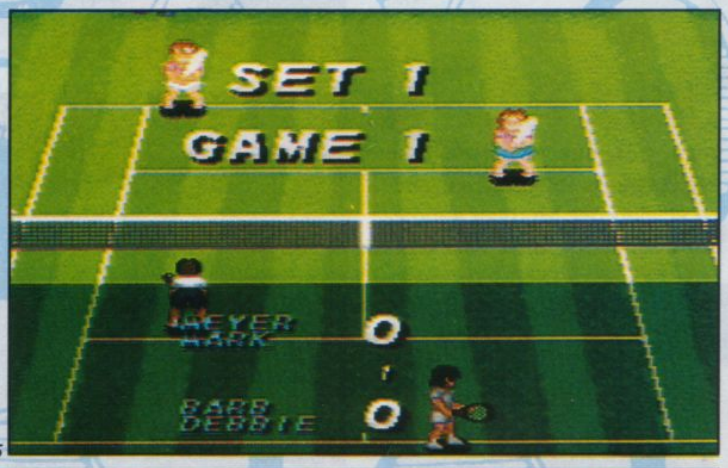
Choisissez bien votre joueur avant une partie, car tous ne possèdent pas les mêmes qualités. L'un sera très bon en fond de court, tandis que l'autre sera meilleur à la volée. Alors, optez pour un joueur correspondant à votre type de jeu.

SERVICE GAGNANT

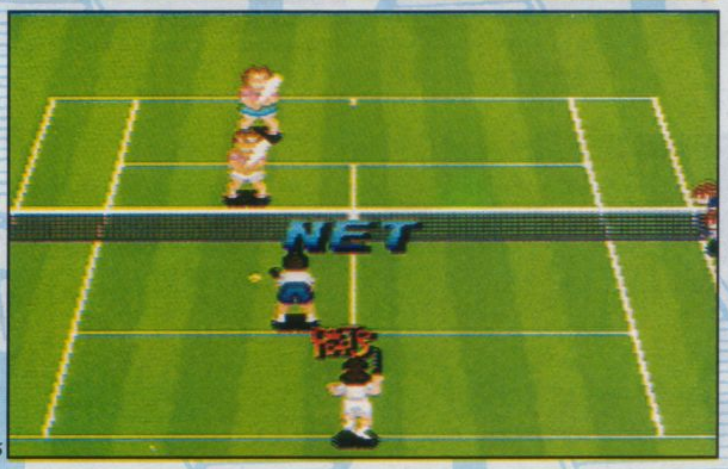
Pour un premier essai, ce tennis est une **réussite**. Ergonomie optimale et réalisation soignée le caractérisent. Très complet, il comblera les puristes.

Tout de même un peu moins bon que Final Match Tennis sur NEC (ce dernier lui est supérieur en jouabilité, ce qui est le critère le plus important), Super Tennis est néanmoins d'une grande qualité, et vous pouvez vous le procurer sans regrets. Espérons que Human fasse sa conversion de Final Match sur la **Super Nintendo**, comme il l'a fait avec **Formation Soccer**, et je serai heureux, mais heureux... ■

Chris, impatient

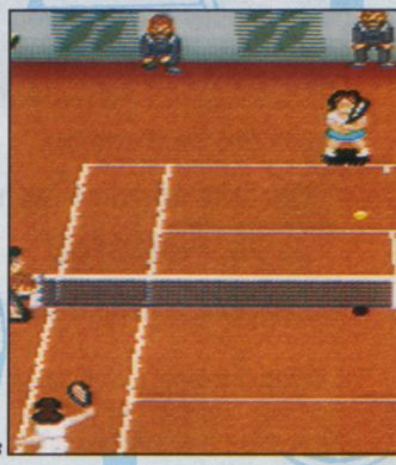


5



6

1 – Simple, double ou circuit : le choix est à vous.
2 – La carte du monde vous indique où se déroule chaque tournoi.
3 – Le service : maîtriser ce coup est un avantage conséquent.
4 – On change de côté. Salut toi, ça va ?
5 – Entre chaque jeu, l'ordinateur vous informe du score.
6 – Comment ça filet ? Bande de « rats ».
7 – Et un passing qui tue, un !
8 – Et un retour croisé qui tue, un ! Essaye d'aller la chercher, celle-là.

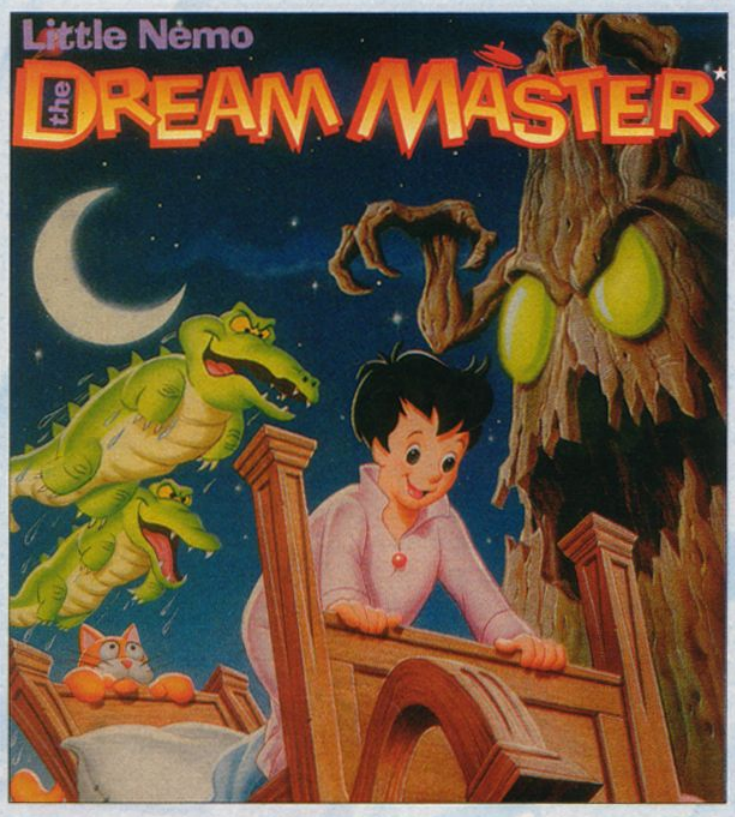

8

88%

EN RESUME

SUPER TENNIS

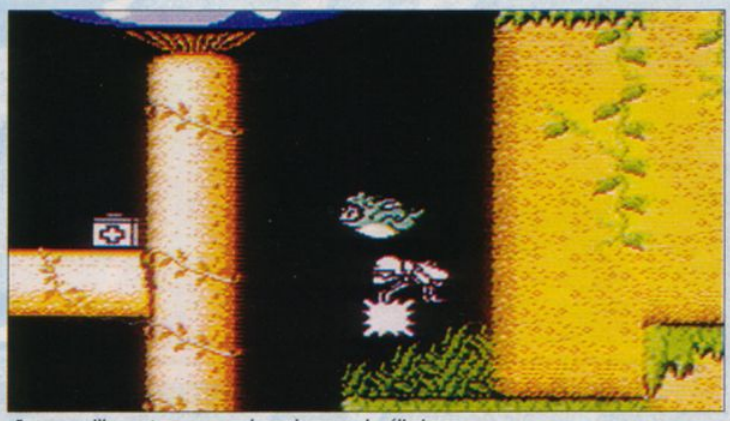
- Console : SUPER NINTENDO
- Genre : simulation de sport
- Graphisme : 88 %
- Animation : 85 %
- Son : 86 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 90 %

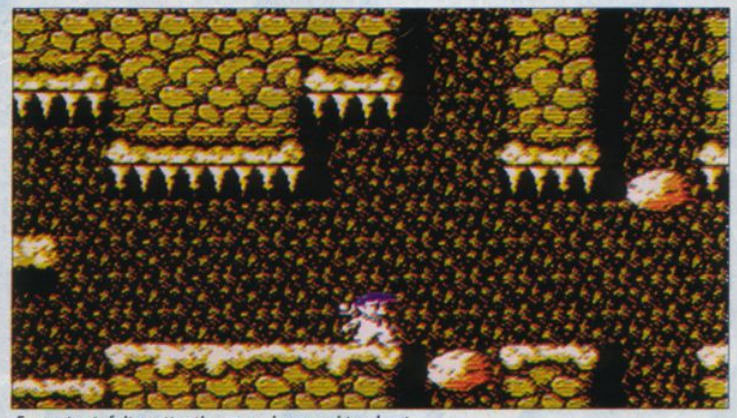


Do do, l'enfant do,
l'enfant dormira bien vi-te,
do do, l'enfant do,
l'enfant dormira bientôt...

Cette berçante introduction pour vous expliquer une histoire : Nemo est un **petit garçon** comme les autres. Enfin presque, car un beau jour, une jolie princesse papillonnante apparaît à son chevet et, alors que Morphée s'apprêtait à accueillir notre charmant bébé dans ses bras voluptueux, lui tient les propos suivants : « - Bonjour, gentil Nemo. Ne soit pas étonné de me voir. Je suis l'amie de tes rêves toutes les nuits. - Ah bon ? - Eh oui ! Tu ne t'en souviens pas à ton réveil, mais le fait est là. Et je suis venue te demander ton aide. - Ah bon ? - Oui. Mon père a été kidnappé par le méchant roi des cauchemars et le royaume des rêves est en danger. Acceptes-tu de nous aider ? - Oui, madame. - Alors tiens, prends ce paquet de bonbons, il t'aidera. Tu n'as plus qu'à t'endormir, mais attention : tu auras à parcourir de dangereux endroits. Allez, dors maintenant... - Aaaahhhh ! (baîllement) Bon. » La princesse, à part : - « Gentil mais pas très bavard, le gamin... »

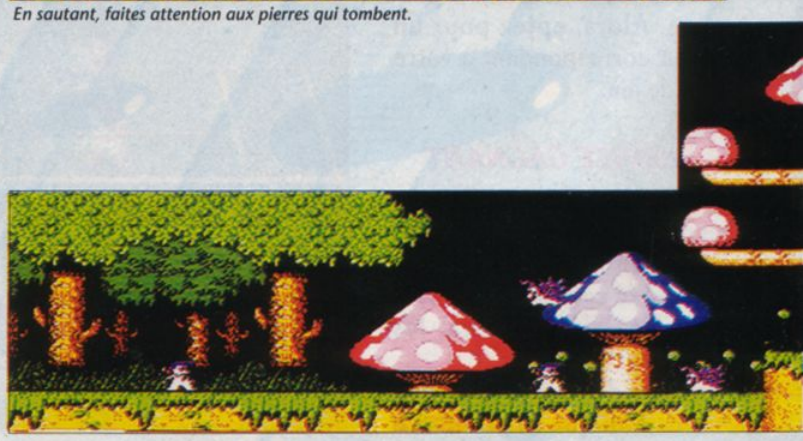
Un monde de **plates-formes** attend notre héros qui pourra accomplir un grand nombre d'actions. Que ce soit dans les airs, sous la terre ou dans l'eau, il pourra toujours compter sur un de ses nombreux amis pour s'en tirer. Et Nemo, pour qui la frontière entre fantastique et réel est ténue, se retrouve évoluant dans d'**oniriques paysages**...


En grenouille, sautez sur vos adversaires pour les éliminer.

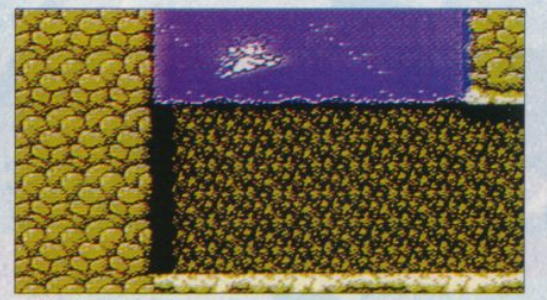

En sautant, faites attention aux pierres qui tombent.

Nemo dormait bien, quand tout à coup...

... une jolie princesse vient lui parler.

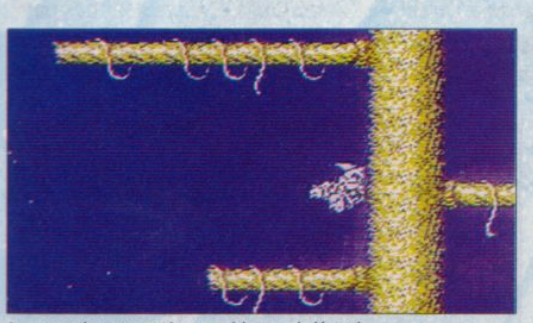


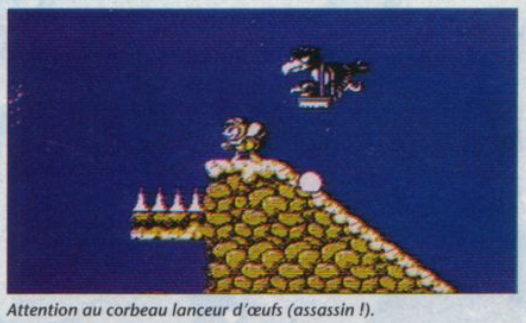
Dans le jardin des fleurs, sautez dans la rivière...


... allez jusqu'au fond...

... et retrouvez une amie qui vous donnera un conseil.

Le gorille : percutant.


La tenue de route est impeccable avec le lézard.

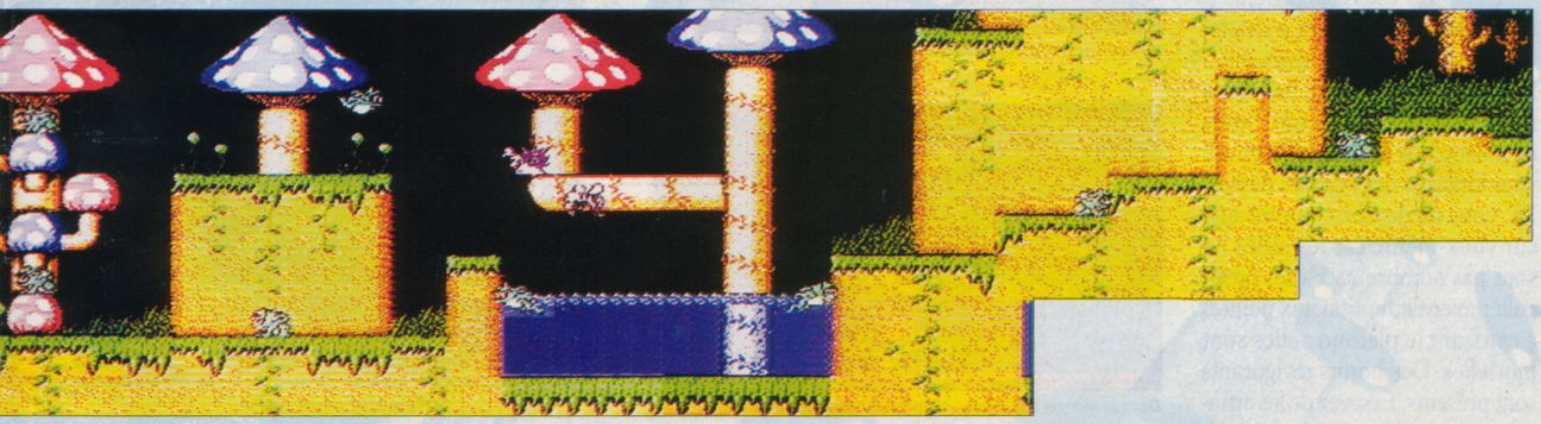

Attention au corbeau lanceur d'œufs (assassin !).

LA FORET MAGIQUE

La première partie de votre périple voit votre personnage au biberon se déplacer dans un décor « schtroumpfant » à souhait : partout poussent de gigantesques **champignons**. Sautant ou passant dessus, vous avancez. Faites attention aux escargots à l'air méchant, aux grenouilles sprinteuses et autres insectes volants. Leur simple contact vous fait perdre un de vos précieux points de vie. Alors puisez sans compter dans votre stock de bonbons et balancez ces denrées sucrées sur les affreux pour les immobiliser quelques secondes. Pour vous sortir de ce rêve, il vous faudra retrouver six clés, disséminées sur tout le niveau. Aïe, voilà qui risque d'être difficile. Si jeune et déjà la proie de tant de dangers... Mais heureusement, toutes les bestioles du jeu ne sont pas hostiles. Certaines, contre la modeste rétribution de 3 bonbons, seront de précieuses alliées. Ainsi, la grenouille vous permettra d'effectuer des sauts impressionnants et d'éliminer vos adversaires en leur rebondissant dessus. La taupe, elle, vous donne la possibilité d'aller fouiller les entrailles de la Terre, d'habitude inaccessibles. Enfin, le lézard, aux pattes griffues, vous permet d'escalader les parois les plus abruptes. Grâce à ces nouvelles possibilités d'action, vous finirez par récupérer les fameuses clés et accéderez enfin au...

JARDIN DES FLEURS

Respirant le bon air parfumé de ce level, vous avancez d'une démarche guillerette lorsque, tout à coup, vous vous retrouvez devant une rivière. Plongeant tout habillé (on voit bien que maman n'est pas là pour le disputer), Nemo barbote dans les flots et, ô surprise, découvre une espèce de **grotte sous-marine**. Il y pénètre et fait la connaissance d'une charmante jeune personne (genre « T'habites où ? Biberon street, crèche municipale, troisième landau à gauche. ») qui vous révélera obligeamment que vous aurez absolument besoin du lézard pour terminer ce level. Bon. Vous remontez et, avançant, vous vous retrouvez bientôt face à de dangereux êtres rampants et volants. Là encore, arrive un sauveur. Trois bonbons et hop ! le gorille vous transporte ; vous octroyant agilité et force. Vous n'avez plus qu'à écarter vos adversaires à coups de poing. Bientôt, un arbre se dresse devant vous. Grimpez-y avec célérité tout en évitant les vicieux démons volants (qui ressemblent aux figures de citrouille de



Halloween) qui, arrivés au-dessus de votre tête, tombent sur vous. Une fois au sommet du branchu végétal, vous trouvez le lézard. Après lui avoir offert la gourmande taxe de rigueur, vous vous enfoncez grâce à lui dans un étroit tunnel. Là, vous y faites la connaissance d'une nouvelle alliée : l'**abeille**. Comme les autres, elle possède des qualités appréciables. Cette fois, c'est la possibilité de voler et de lancer des projectiles grâce à son dard. Vous vous élevez donc majestueusement dans les airs mais, ô déconfiture, vous rejoignez quelques instants plus tard le plancher des vaches. Cette abeille est loin d'être un long-courrier : elle a besoin de se reposer tous les 10 mètres, facteur dont il faut absolument tenir compte. Ce nonobstant, vous continuez, vous retrouvant bientôt sur un à-pic infranchissable surplombant un point d'eau. Frustrant ! Seule solution, plonger dans l'eau et découvrir la grotte sous-marine qui vous permettra de passer sous l'à-pic. Ensuite, la fin (celle du niveau, pas la vôtre) est proche.

LA MAISON DES JOUETS

Cette fois vous êtes carrément tombé dans votre boîte à jouets. C'est sur le toit d'un train électrique que vous devez éviter les myriades d'avions qui vous assaillent et les montgolfières qui vous larguent des bombes dessus. Là, vous ne devrez compter que sur vous-même car les alliés ne sont pas nombreux. Faites particulièrement attention aux pointes garnissant le plafond : elles sont mortelles. Des **bonus** revigorants sont présents. Essayez de les attraper si besoin est (si vos points de vie sont au maximum, pas la peine) mais ne vous faites pas piéger : le scrolling ne s'arrêtant pas vous pouvez vous faire coincer en allant chercher le bonus et ainsi perdre une vie. Comme quoi la vie de gentil petit garçon n'est pas toujours si facile...

PETIT MAIS COSTAUD

Little Nemo est un jeu vraiment magique. D'abord, parce que tout ce que vous y faites et tout ce qui vous arrive n'a rien de commun, mais aussi parce que, comme par magie, il ne peut que plaire. Tout tend effectivement à faire craquer : le héros est l'archétype du **charmant bambin** auquel toutes les vieilles dames pincent la joue en disant « Oh, qu'est-ce qu'il est mignon ! », ses alliés animaux sont tout aussi plaisants et même les ennemis paraissent parfois sympathiques. Les niveaux sont assez longs et traversent des paysages aux couleurs chatoyantes. De surcroît, ce jeu est très bien

Nemo zigzague entre les poissons et trouve le passage sous-marin secret.

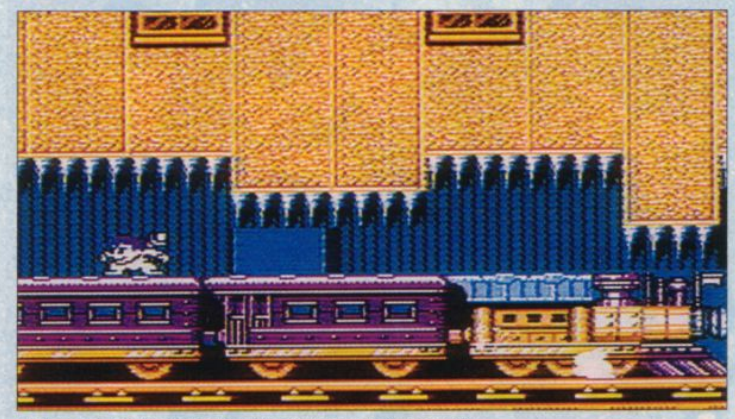
La fin du second niveau : aurez-vous assez de clés ?

Au quatrième niveau, évoluez sous les flots à la recherche du...

... vaisseau échoué. Un gentil bernard-l'ermite pourra vous aider.

Dans la maison des jouets : avancez et retrouvez-vous sur...

... le train ! Youp là ! N'oubliez pas de sauter.



Ce passage est très énervant : attention aux pointes mortelles.

Passage délicat. En haut, des pointes. En bas aussi. Prudence.

LES TRANSFORMATIONS DE NEMO

La grenouille.

Le lézard.

Le gorille.

L'abeille.

Le poisson.

Le bernard-l'ermite.

pensé : la difficulté y est progressive. Si, en plus, je vous dis que le maniement du personnage est excellent, les clignotements de sprites quasi inexistants et que le jeu est agrémenté d'écrans graphiques, il n'y a rien à ajouter. Si : achetez !

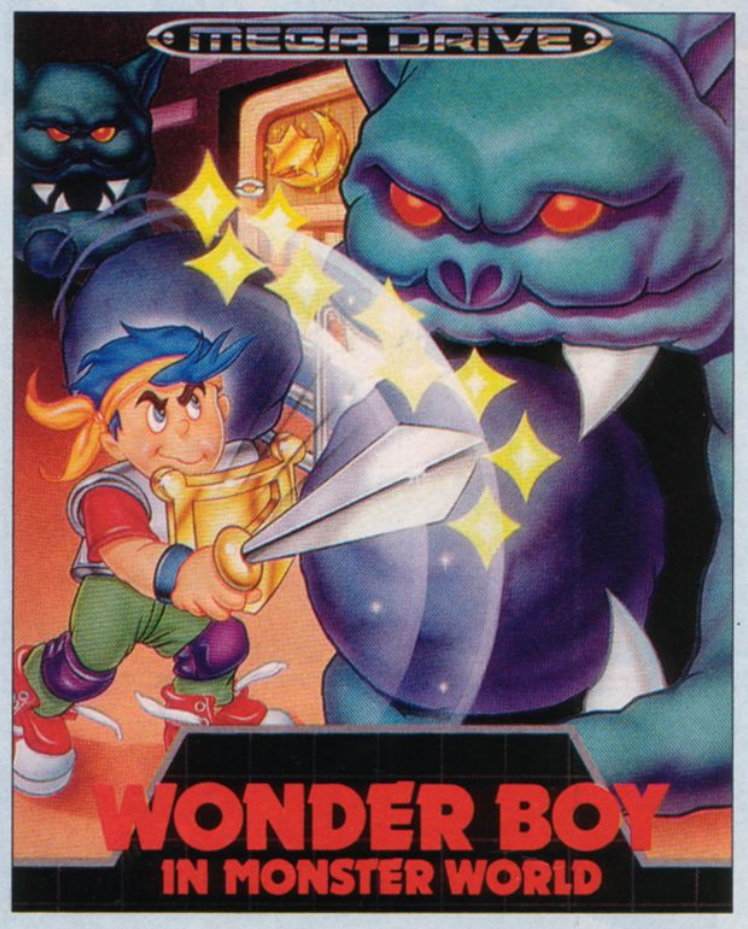
Chris, tout gamin au fond

92%

EN RESUME

LITTLE NEMO
THE DREAM MASTER

- Console : NES
- Genre : Jeu de plate-forme
- Graphisme : 93 %
- Animation : 95 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 92 %



Pour la cinquième fois, les monstres sont de retour dans le monde fantastique de Wonder Boy. Et c'est sous la forme d'une compilation des meilleurs éléments des précédentes aventures de Wonder Boy que le cru 92 arrive.

Le principe fondamental de **Wonder Boy 5** ne change pas. Il s'agit toujours d'un **jeu d'arcade-aventure** et du même petit héros qu'il faudra armer et équiper de matériel divers. **Shion** (ce n'est pas une insulte) c'est le nom de Wonder Boy, n'est équipé que de sa fidèle épée **Gradius**, d'une armure de cuir et de ses bottes. Dans le monde que Shion va explorer, il y a de nombreuses villes dans lesquelles se trouvent auberges et magasins. C'est en ces lieux que Wonder Boy pourra s'équiper, grâce à l'argent récupéré en tuant les monstres. La magie est encore présente dans Wonder Boy 5, cependant, elle est beaucoup plus rare. Il va falloir apprendre à la gérer avec parcimonie et l'utiliser au meilleur moment.

NE RIEN LAISSER AU HASARD

Lorsque vous mettez en marche votre console, ne jetez pas la cartouche par la fenêtre en voyant la scandaleuse page de présentation de Wonder Boy 5. Si, à première vue, elle donne plutôt une mauvaise impression, elle n'est absolument pas représentative du contenu du jeu. Une fois celui-ci lancé, on a une vue sur le monde extérieur. Cependant, on aperçoit Wonder Boy chez lui, par **transparence** à travers les murs de sa maison. C'est du plus bel effet, et bien sûr, dès que le héros sort d'un bâtiment, les murs recouvrent aussitôt leur aspect d'origine. Contrairement à la plupart des jeux d'arcade-aventure, le déroulement, ici, n'est pas linéaire. Il est possible de revenir sur ses pas et de revisiter une zone déja explorée.

L'intérieur d'un des nombreux bâtiments vu par transparence des murs.

En route pour la gloire.

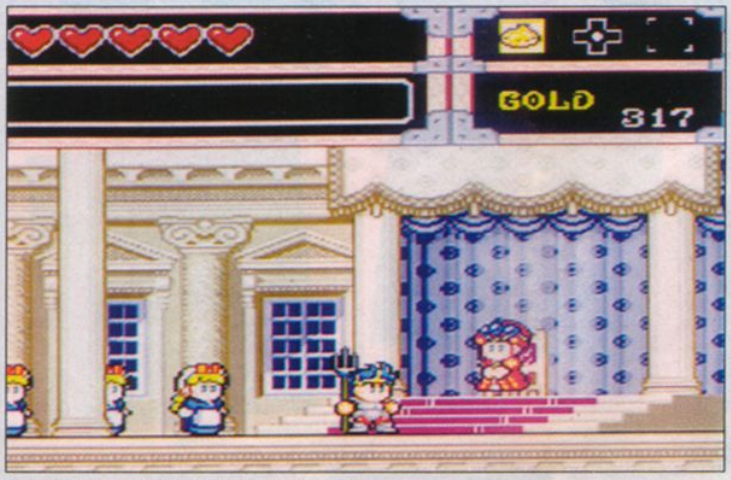
Ne vous fiez pas à son apparence, ce dragon n'est pas méchant.

WONDER BOY 5 OU LA COMPILATION

A plusieurs endroits du jeu, des alliés peuvent se joindre à vous. Ces compagnons d'aventures temporaires peuvent aussi bien être une petite fée qu'un nain. Il ne sont pas d'une aide très efficace, mais ils mettront de bon cœur leurs compétences à votre service. Vous trouverez peut-être que certains des adversaires rencontrés ont un air familier. Ce n'est pas dû au hasard, les concepteurs ont en effet repris ou modifié légèrement des monstres déja présents dans les précédentes aventures. Par exemple, dans le troisième volet, Wonder Boy avait la faculté de se transformer, entre autres, en dragon, en aigle ou en piranha. Cette fois, l'homme piranha est un adversaire que vous rencontrerez dans les souterrains inondés du château de **Purapril**. Le sphinx, lui aussi, est un rescapé de Wonder Boy 2. Vous le trouverez au fin fond de la pyramide du désert. Il vous posera une énigme, ou plutôt cinq questions. Trois choix, notés de A à C, vous seront proposés. En un temps limité, vous devrez donner des réponses à des questions concernant des objets trouvés ou des lieux visités en cours d'aventure.

L'ANIMATION C'EST PAS ÇA

Le principal défaut qui ressort de ce jeu concerne **l'animation**. A l'heure actuelle, il n'est pas rare de voir des jeux ressemblant plus à des dessins animés qu'à des jeux vidéo. A l'heure actuelle, cer-



Rencontre avec la princesse de Purapril Castle.

Augmentez votre énergie vitale en trouvant les cœurs de vie.

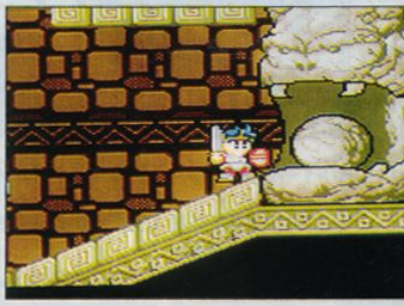
La ville de Purapril Castle est au milieu du monde de Wonder Boy. C'est d'ici que partent la plupart des chemins menant aux divers lieux à visiter.

tains jeux, comme **Fantasia** ou **Castle of Illusion**, ont une animation réaliste, et ces jeux tournent pourtant sur la même console. Imaginez un peu que Wonder Boy 5 ait bénéficié d'une animation de cette qualité. Tant que celle-ci ne sera pas au top niveau, Wonder Boy ne pourra pas s'imposer parmi les hits de Sega. Quoi qu'il en soit, la réalisation est d'une qualité plus qu'honnête. Si vous avez aimé les autres Wonder Boy, vous aimerez celui-ci également. ■

Wolfen

Vous trouverez le sphinx au plus profond de la pyramide.

Le petit fantôme est l'un de vos alliés.



Un des nombreux boss de fin.

NOTRE SELECTION DE MONSTRES

85%

EN RESUME

WONDER BOY 5

- Console : MEGA D.
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 85 %
- Animation : 75 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 95 %

Personnage vedette aux Etats-Unis, la somptueuse Carmen s'en vient faire une petite virée sur nos consoles. Ma que bella, la nana.

Carmen Sandiego est une véritable institution outre-Atlantique. Cette série de jeux d'enquête policière, à la frontière de l'éducatif et du jeu d'aventure, y connaît un succès considérable et réussit le prodige de rallier aussi bien les kids que leurs parents. Comme de bien entendu, c'est Electronic Arts, l'éditeur US le plus prolixe sur **Megadrive** qui s'est chargé de porter l'un des épisodes des aventures de la belle voleuse sur notre 16 bits.

ÇA CAUSE FRANÇAIS DANS LE POSTE

Le premier choc, on l'a en ouvrant la boîte : ils ont fait les choses en grand cette fois. C'est carrément une encyclopédie de plus de 1 200 pages qui leste le package ! Les surprises ne s'arrêtent pas là : une fois la cartouche enclenchée, le testeur ébahi (moi, quoi) a la surprise de découvrir des textes en français. Eh oui, **quatre langues**, anglais, allemand, italien ou espagnol, sont gérées par la cartouche, une première sur Megadrive. Eh ben, on ne peut pas dire que ça sente l'adaptation bâclée. Vous voilà dans la peau d'un détective de l'agence ACME chargé de démanteler le gang de voleurs d'œuvres d'art dirigé par l'immanquable Carmen. Les fourbes ont trouvé une nouvelle activité : profiter d'une machine à remonter le temps pour se livrer aux pires vols.

LE RETOUR DE L'INSPECTEUR COLOMBIN

Le jeu commence lorsque vos supérieurs vous signalent une disparition et vous demandent d'enquêter. A bord d'une autre machine, vous vous rendez à l'époque et sur les lieux du crime. Le voleur s'est évidemment fait la malle, mais les témoins pourront vous donner des indices quant à son identité et la destination vers laquelle le fourbe s'est envolé. Le but du jeu est double : rassembler les indices pour identifier le coupable (le **gang de Carmen** comprend de nombreux membres, tous dotés de signes distinctifs), puis le rattraper. Pour trouver la destination du fuyard, un seul moyen : cogiter un peu. Les renseignements donnés ne sont en effet jamais directement exploitables : au lieu de vous dire, par exemple, « Il a fui vers la France du XIXe siècle », on vous signalera « Il s'intéressait à Monet ». Si vous n'avez pas saisi et que vous foncez dans la Chine moyen-âgeuse, ça sent la fausse piste. Heureusement, un informateur apparaît pour signaler que vous êtes sur le bon chemin. Si ce n'était pas le cas, il faudrait alors revenir au point de départ, d'où une perte de temps. Evidemment, une fois arrivé à la bonne destination, le voleur aura déjà pris la poudre d'escampette. De nouveau, le joueur doit interroger les habitants, puis faire fonctionner ses méninges. C'est là que le bouquin prend toute son utilité : vous pourrez y trouver des réponses à la plu-

Votre fichier contient une foule de détails sur chacun des membres de la bande.

Arrestation réussie.

Vous le préférez en allemand ?

EXEMPLE D'ENQUETE

Tout commence par un ordre de mission.

En route pour l'Angleterre du XVI' siècle.

En avant pour quelques interrogatoires.

Ah ! des indices.

La découverte d'une information confirme les soupçons.

C'est vers la France de 1875 que le voleur s'est rendu.

part des colles posées, à condition de causer l'english puisqu'il n'a pas été francisé, lui. Une fois le premier coupable arrêté, la mission continue : vos supérieurs vous commanderont d'autres enquêtes plus difficiles.

APPRENDRE EN S'AMUSANT, LE PIED

Carmen Sandiego est vraiment très marrant à pratiquer. Si le son et les animations auraient pu être améliorés (c'est une Megadrive les gars, pas une NES), les **graphismes** sont de toute beauté. Le côté le plus sympa de ce soft est son aspect « éducatif pas rébarbatif ». On apprend des foules de choses avec cette cartouche sans s'ennuyer une seconde. En plus, la disponibilité de plusieurs langues en fait également un outil d'apprentissage linguistique : essayez donc de mener l'enquête en allemand pour rire. Eh bien, voilà au moins une cartouche que vos parents vous offriront avec plaisir. Et vous allez voir vos moyennes d'histoire ! ■

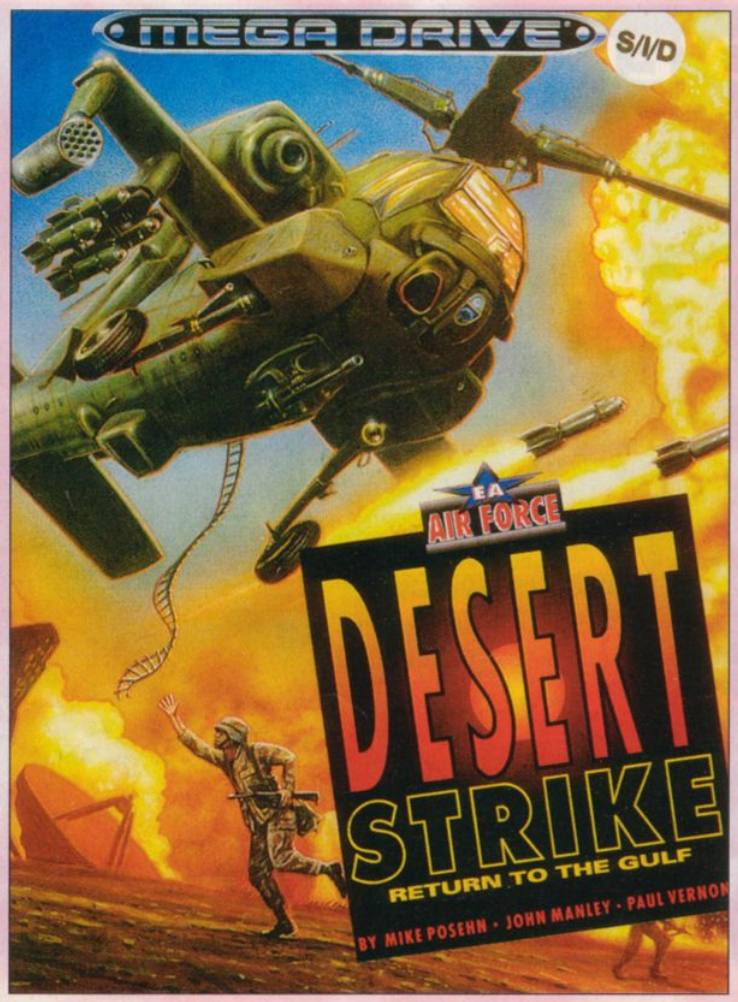
Iggy, cancre repenti

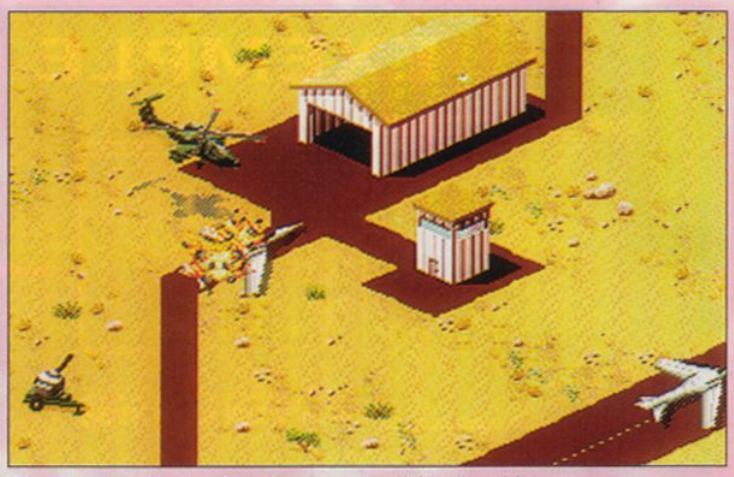
90%

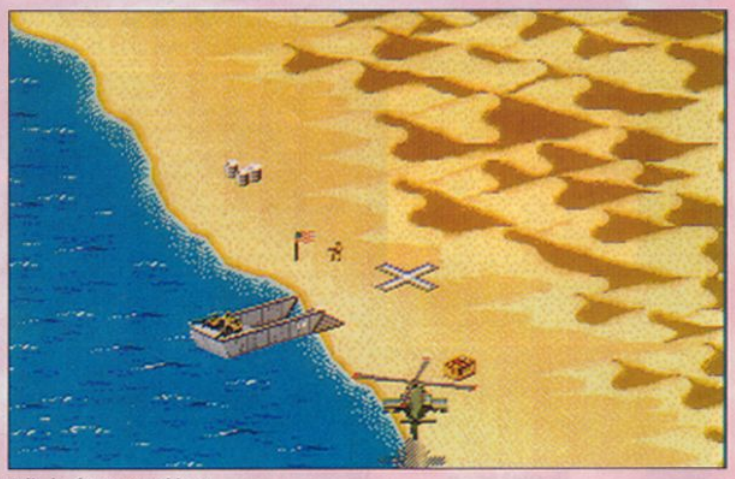
EN RESUME

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO ?

- Console : MEGA D.
- Genre : aventure
- Graphisme : 87 %
- Animation : —
- Son : 52 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 92 %




Dégommez donc tous les avions. Un par un. Sans pitié (yark, yark !).


Jolis, les écrans graphiques.

Sous-titré Retour au Golfe, Desert Strike nous promet des parties placées sous le signe de la détente, du bon goût et de la bonne humeur. Je prépare mes missiles Exocet et j'arrive.

Les simulations de guerre ont ceci d'agréable : ce ne sont que des simulations. Une bonne façon de jouer les héros vautré dans son lit et les pieds sous la couette. Je l'sais, c'est ce que je fais !

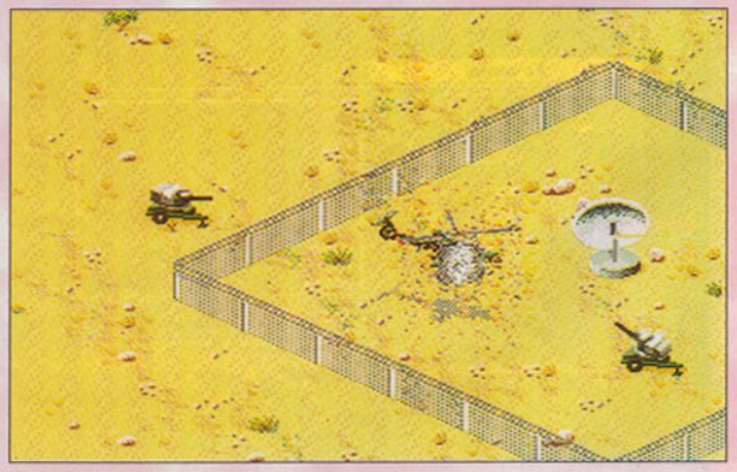
SADDAM REVISITED

Avant de partir en mission, des écrans graphiques de toute beauté vous expliquent la situation : vous y voyez le Général Kilbaba (qui ? L'baba !) en train de fomenter ses fantasmagoriques plans de domination du monde, et là vous constatez qu'ils ne sont vraiment pas tous enfermés. Cela dit, il faut quand même l'arrêter avant que, en méchant garçon, il fasse des bêtises. Et c'est à vous, as de l'US Air Force (comme quoi on a parfois des talents cachés) que revient ce dur labeur. Vous êtes donc invité, en ce début de mission, à choisir un copilote parmi ceux disponibles et le mode de pilotage qui vous convient : d'assez réaliste (et donc difficile à manier) au plus facile (vous allez dans une direction, l'hélico suit, sans mouvement d'inertie ni rien). Ensuite, vous allez zigzaguer entre les puits de pétrole en flammes.

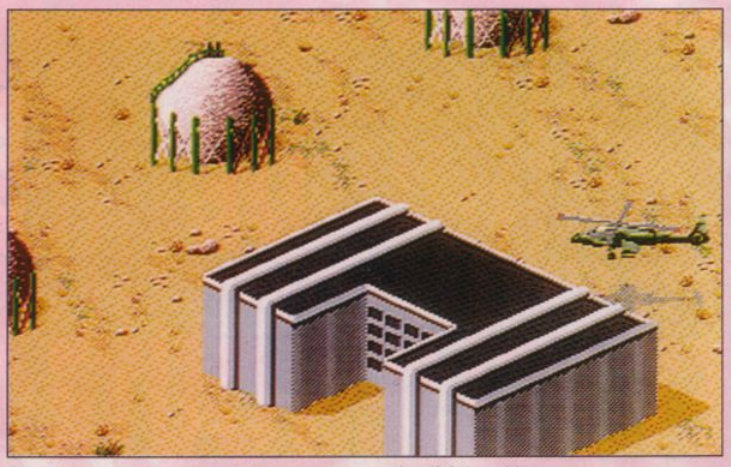
Décollage du porte-hélico.

FIRST MISSION

Ça démarre très fort. En effet, dès votre première sortie vous aurez à détruire deux installations radar, des centrales électriques, des terrains d'aviation, des centres d'état-major et vous devrez récupérer un espion allié qui détient des plans d'une extrême importance. Ouf, rien que ça. Il ne s'en fait pas, le Président ! Heureusement que je suis le meilleur pilote du moment parce que sans ça... Vous décollez donc de votre porte-hélicoptères et, en


Et en plus, c'est animé.

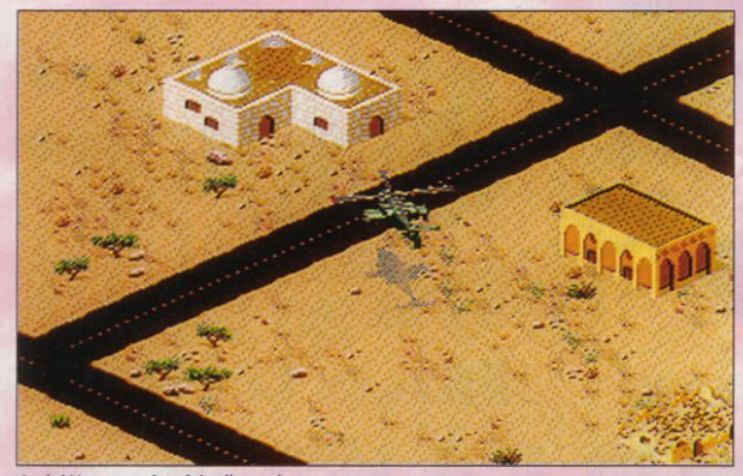
La carte. Bouger la manette à droite ou à gauche permet de voir l'emplacement des différents éléments du jeu.



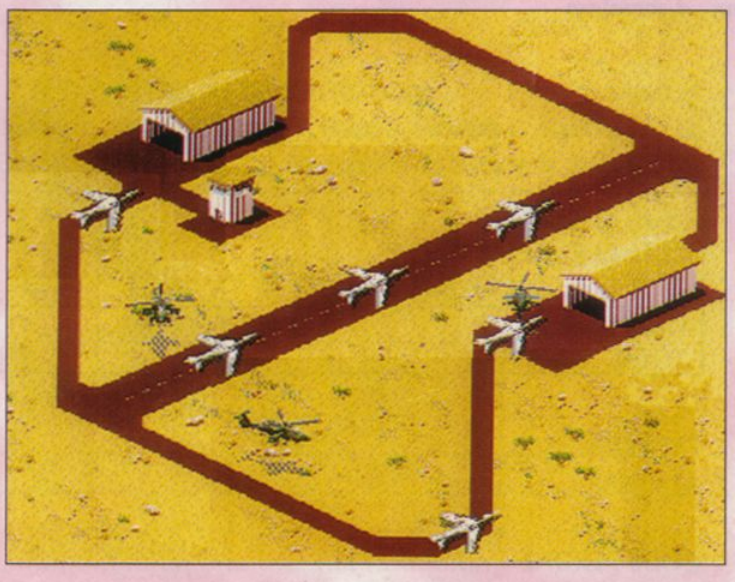
C'est ici que vous devez atterrir lorsque vous avez récupéré des soldats.

vous aidant de la carte, arrivez bientôt sur le territoire ennemi. Faites les missions dans l'ordre indiqué : c'est la meilleure façon de réussir. Sachez donc utiliser tout ce dont vous disposez avec efficacité. Pour cela, faites tout d'abord attention au nombre de vos munitions : n'étant armé que de 8 missiles Hydra, utilisez-les à bon escient (genre le petit bonhomme qui vous tire dessus : vous n'avez pas besoin de lui balancer sur la tronche). Apprenez également à connaître vos ennemis : ne restez pas sur leurs trajectoires de tirs et tournez autour sans cesse. Agacez-les. Référez-vous également aussi souvent que possible à la carte. Celle-ci vous donne des informations extrêmement importantes : emplacement des caisses de munitions, de bidons de fuel, de tous les ennemis (si, si !), des différents bâtiments et des soldats alliés perdus dans la zone ennemie. Récupérez donc ces derniers tant que vous le pouvez. A chaque homme sauvé, vos points de blindage augmentent. Pas très réaliste, d'accord, mais sans conteste très utile.

Un lanceur Scud. Ça rappelle des souvenirs...



Argh ! Vous vous êtes fait allumer !



MAIS C'EST EXCELLENT, DITES-MOI

Dans le genre « Ouah-ho ! Tu m'as tiré dessus, hérétique, tu vas voir c'que j'vais t'mettre !!! » Electronic Arts nous propose un beau bébé. La réalisation, tout d'abord, est irréprochable : écrans graphiques somptueux, animation excellente, graphismes de qualité... Le plaisir de jouer est également au rendez-vous et c'est avec délectation que l'on s'amuse à tirer au canon à chaînes sur des soldats ennemis qui s'en vont en courant. Et vous vous surprendrez à sentir venir des sueurs froides lorsque le combat semble mal tourner. Autant de détails qui prouvent bien que l'on rentre facilement dans le jeu. Donc moi je dis : « Si toi vouloir te défouler, toi acheter. Sinon toi regarder Chiffres et Lettres à la télé. » Le choix est vite fait... ■

Chris,
un peu sauvage parfois

89%

EN RESUME

DESERT SRTIKE

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 93 %
- Animation : 90 %
- Son : 88 %
- Difficulté : 91 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 92 %

COMMANDE LES ANCIENS NUMEROS DE Player One

ET RELIE TOUTE TA COLLECTION !

LA RELIURE *PLAYER ONE*

80 F

+ 20 F DE FRAIS D'ENVOI

Bons à découper et à renvoyer à : *Player One* - BP 11 - 60940 MONCEAUX

Délai d'expédition : 4 semaines

Je désire recevoir ..... reliure(s) *Player One* au prix de 80 F + 20 F de frais d'envoi par reliure et je joins un chèque de ..... F à l'ordre de MSE

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL .....

VILLE .....

Date de naissance .....

Console(s) .....

.....

Signature (des parents pour les mineurs)

Je désire recevoir ..... ancien(s) numéros(s) de *Player One* au prix indiqué ci-dessous, auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro, et je joins un chèque de ..... F à l'ordre de MSE

❑ 4 ❑ 5 ❑ 6	**15 F**
❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10	**17 F**
❑ 11 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 ❑ 18	**25 F**
Frais d'envoi x 7 F	**F**
TOTAL	**F**

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL .....

VILLE .....

Signature (des parents pour les mineurs)

Dessin réalisé par Perrine Rogier

PLAYER ONE

ABONNE-TOI !

DEUX OFFRES VALENT MIEUX QU'UNE...

OU

OFFRE N° 1

ABONNE-TOI UN AN A *PLAYER ONE*
11 NUMEROS 250 F AU LIEU DE 275 F
GAGNE UN NUMERO ET UN PIN'S PLAYER ONE*
* Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé
Délai d'expédition : 4 semaines

OFFRE N° 2

ABONNE-TOI UN AN A *PLAYER ONE* (11 NUMEROS) ET A *NINTENDO PLAYER* (6 NUMEROS)
SOIT 17 NUMEROS 415 F AU LIEU DE 455 F
GAGNE UN NUMERO, UN PIN'S PLAYER ONE* ET UN PORTE-CLEFS MARIO*

OUI ! JE PROFITE DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT
Je recevrai :
• 1 abonnement d'1 an à *Player One* •
• 1 pin's Player One* •

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 25 du mois.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Ville _____
Code postal _____
Date de naissance _____
Console _____

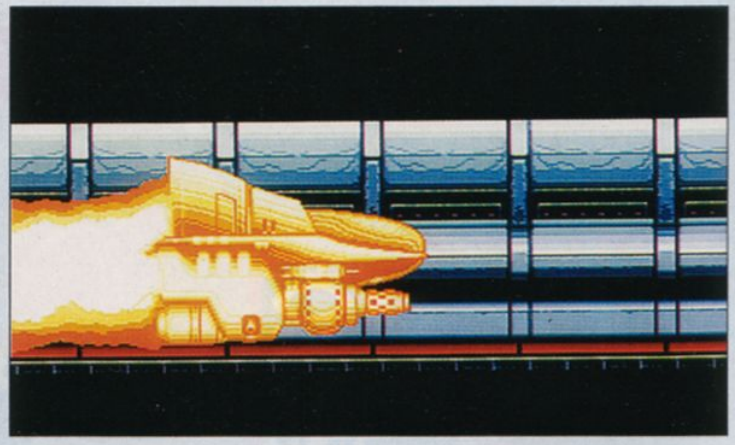
Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de :
Média Système Edition,
et je l'envoie à :
Player One, BP 11, 60940 MONCEAUX.
Signature obligatoire (des parents si vous êtes mineur) :

OUI ! JE PROFITE DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT
Je recevrai :
• 11 n^os de *Player One* + 6 n^os de *Nintendo Player* •
• 1 porte-clés Mario + 1 pin's Player One* •

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 25 du mois.

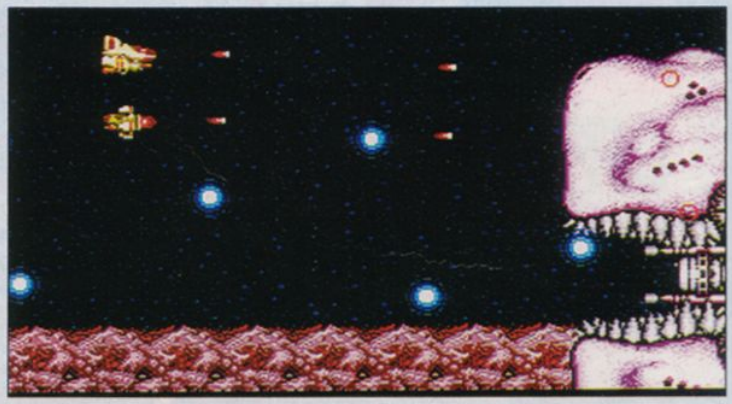
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Ville _____
Code postal _____
Date de naissance _____
Console _____

Je joins un chèque de 415 F à l'ordre de :
Média Système Edition,
et je l'envoie à :
Nintendo Player, BP 11, 60940 MONCEAUX.
Signature obligatoire (des parents si vous êtes mineur) :



Classieux, le décollage.

Ce n'est pas parce que certains éditeurs ont marqué les esprits avec des produits de dernière zone qu'il leur est interdit de se racheter : histoire d'une rédemption.



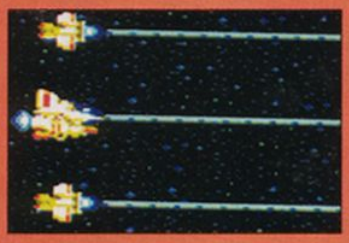
On l'appelle Tchernobyl.

C'est amusant comme on peut avoir des *a priori* en ouvrant une boîte. Prenez Zero Wing : au vu de la signature, je m'attendais vraiment au pire. Pour ceux qui ne connaîtraient pas Toaplan, rappelons que cette boîte avait signé des séries Z du calibre de Toaplan ou Flying Shark. Bref, le genre de cartouche qui me faisait pleurer devant la Megadrive en criant : « Mais quand est-ce qu'ils vont se décider à nous faire des shoot them up 16 bits ? » C'est dire si je m'attendais à un ratage. Surprise : il n'est **pas mal du tout**, ce dernier-né.

L'HISTOIRE (RIRES)

S'il vous fallait une preuve du souci de bien faire de nos petits copains nippons, le jeu s'ouvre sur un dessin animé qui narre l'intrigue. Rassurons les amateurs pour qui un **shoot them up** intello ne serait pas drôle. Quand je dis intrigue, c'est un bien grand mot : l'affreux du jour, Cats pour les intimes, a simplement décidé de mettre l'univers entier sous sa coupe, ce qui n'est pas pour plaire à tout le monde. Voilà donc le héros de service (vous, quoi) qui décolle à bord de son vaisseau, le Zero Wing, pour aller calmer ce joyeux drille à coups de laser dans les fesses. Enfin, ça nous donne au moins l'occasion de contempler quelques beaux écrans avec, en particulier, un décollage très réussi.

LES ARMES



Laser bleu.

Missiles à tête chercheuse.

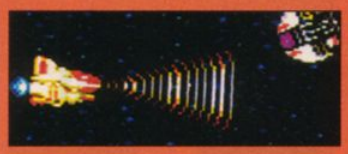
Tirs normaux.

JE T'ATTRAPE, JE TE LANCE

Bon, ben qu'est-ce que vous avez comme moyen de destruction, là ? Tiens, un truc original pour une fois : **le rayon tracteur**. Ce tir paralyse et attire à vous tout vaisseau ennemi qui le touche, ce qui permet de l'utiliser comme bouclier ou, c'est encore plus drôle, de le renvoyer sur ses petits copains.

Inutile de dire que mieux vaut se limiter à l'utiliser sur des petits adversaires : contre un monstre de fin de niveau, l'arme sera aussi utile qu'un casse-noix contre Schwarzy. Heureusement, que vous disposez également d'une batterie plus classique : projectiles normaux, lasers ou missiles à tête chercheuse (carrément pratique, c'est même la meilleure arme, à mon avis). Comme tout le monde s'en doute, les armes se récoltent grâce à des bonus largués par des vaisseaux, habilement nommés « transporteurs ». Par contre, on ne trouve que rarement des capsules permettant d'augmenter la cadence de ses tirs. Il faut reconnaître que les armes sont déjà méchamment efficaces, même à bas niveau. Autre gadget marrant, le garde du corps : il s'agit d'une petite créature qui absorbe les projectiles ennemis. Le côté amusant de la chose, c'est que vous pouvez l'envoyer elle aussi sur les ennemis, créant ainsi une énorme explosion.

LE RAYON TRACTEUR


On attire le vaisseau...

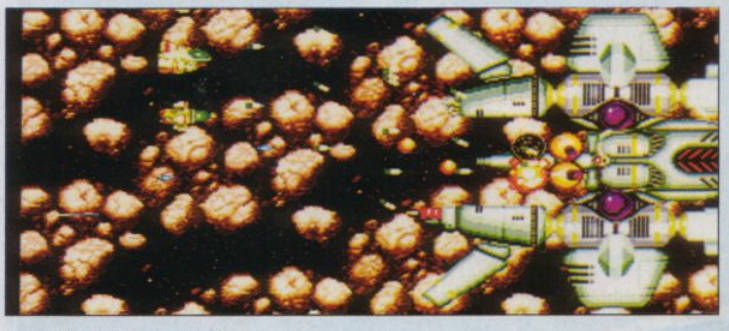
... Hop un bouclier...

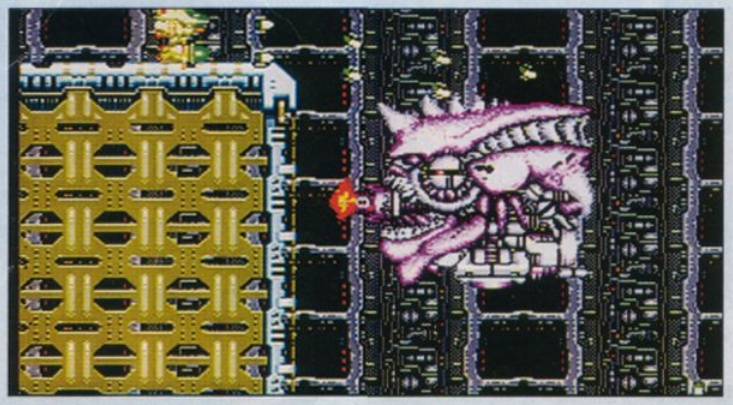
... Retour à l'envoyeur.

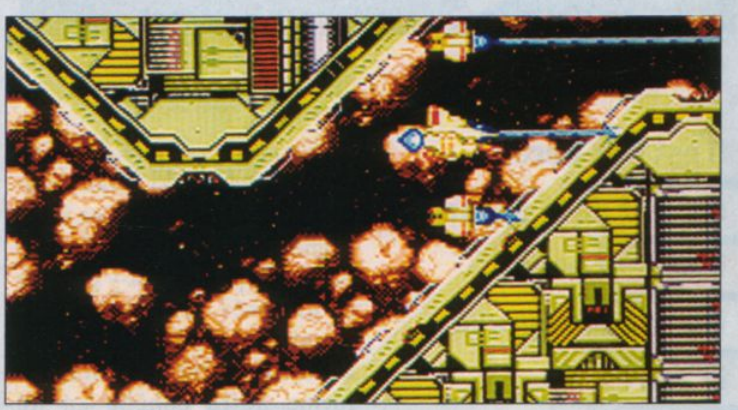
LE COIN DES MAUVAISES LANGUES

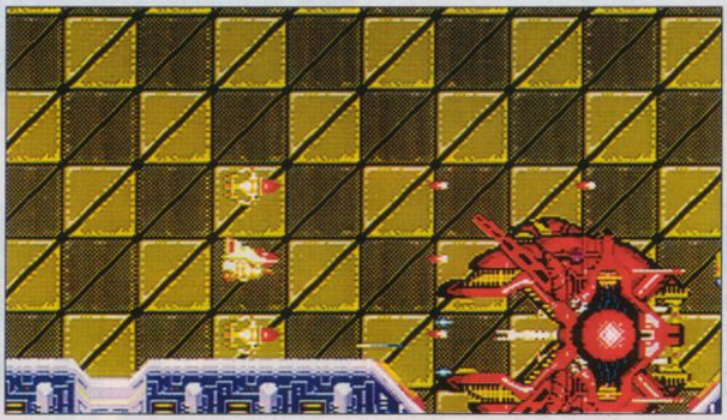
Zero Wing est un bon shoot them up, long, sans temps mort, sympa à jouer et bien fait. Le principe du tracteur est marrant, les adversaires assez originaux et l'animation ne faiblit pas : les écrans grouillent de **sprites sans ralentissements**. Néanmoins, il lui manque quand même quelques atouts pour atteindre la classe de Gynoug ou Thunder Force III. On aurait bien aimé, par exemple, quelques effets spéciaux et des décors un peu moins classiques : les structures métalliques et les fonds étoilés qui règnent pendant la moitié du jeu deviennent la tarte à la crème du genre et le joueur exigeant commence à attendre autre chose. Mais être moins bon que les meilleurs n'est pas une faute fatale en soi et on a suffisamment connu la pénurie de bons shoot them up sur Megadrive pour ne pas renâcler lorsqu'il s'en présente un. Goûté et approuvé ! ■

Iggy, ne jure plus de rien


Face au boss du second level.


Les monstres ont de la gueule.


Du pilotage au millimètre.

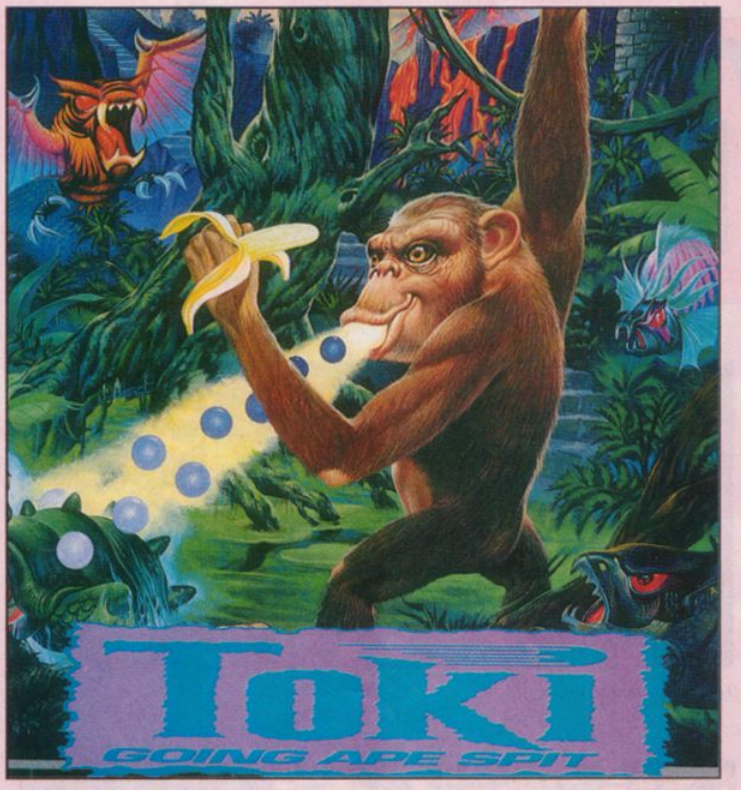

Non, non, ce n'est pas un adversaire de fin de niveau.

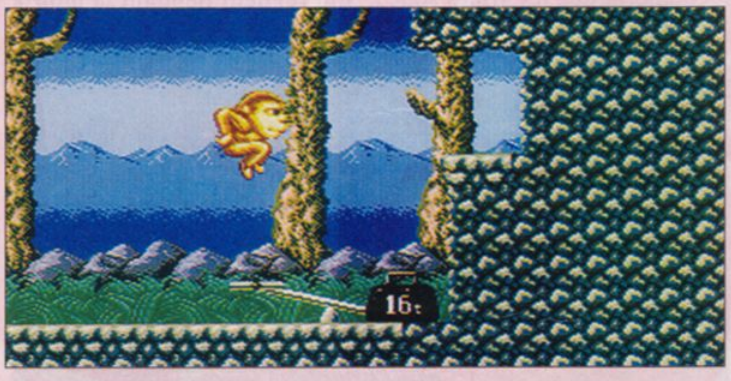
79%

EN RESUME

ZERO WING

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 84 %
- Animation : 88 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 86 %





Ça balance terrible...

Admirez l'effet de transparence.

Il est des héros qui ont de la chance : il ne leur arrive rien de bien grave. D'autres, au contraire, ont la guigne contre eux. D'après vous, dans quelle catégorie se situe Toki ?

C'est bien connu, l'amour rend aveugle. **Toki** l'était tellement par la beauté de sa compagne qu'il n'a pas vu le sbire de **Stark**. Et pan ! v'là-t-y pas que la dulcinée se fait enlever. Comble de malheur, Stark arrive sur ces entrefaits et transforme notre éphèbe en un **macaque** ricanant et poilu. Il y a des jours où on ferait mieux de rester couché !

LE SINGE DESCEND DE L'HOMME !

Couvert d'opprobe, Toki part en croisade. Son arme est inusuelle, car c'est le **crachat** (il a tout pour plaire, le héros), mais bon c'est efficace. Il doit traverser huit pays avant de

TOKI NAGE !

Admirez la décomposition du mouvement.

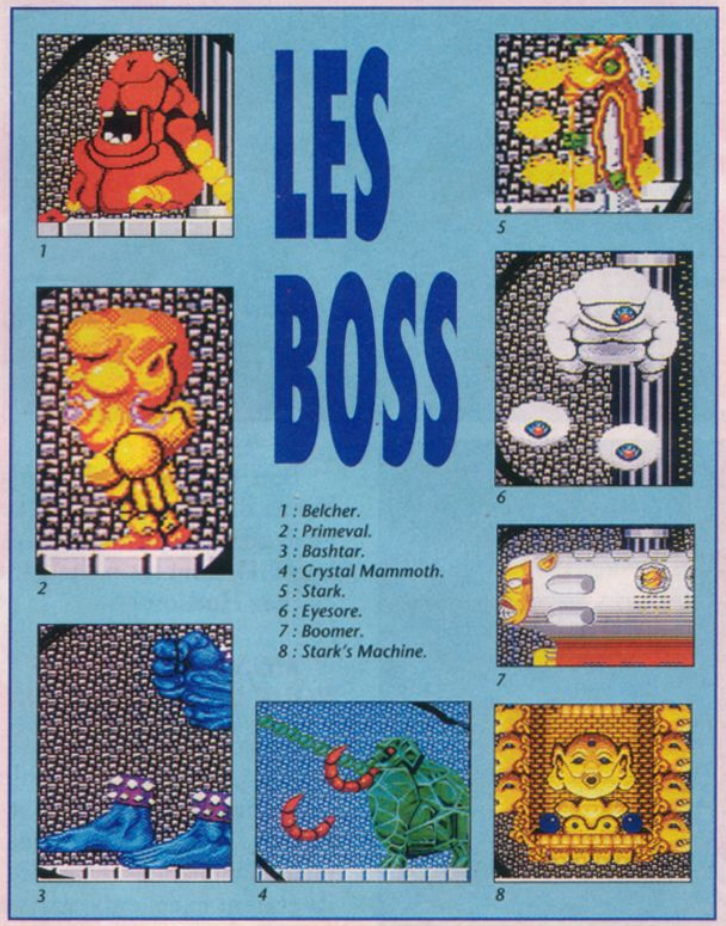
Le monde sous-marin est classieux.

retrouver l'infâme Stark et lui régler son compte. Hélas ! les pièges sont nombreux, et les ennemis sont prêts à lui faire sa fête. Ceux-ci ne sont d'ailleurs pas très dangereux, et c'est surtout le côté labyrinthique du jeu et les pièges qui vous feront perdre des vies. Heureusement, le menu d'option et les 1Up vous permettent d'en emmagasiner un max. En plus, un stock de nourriture est affiché en bas à droite et, si vous l'amenez à 50, vous aurez aussi droit à une vie gratuite.

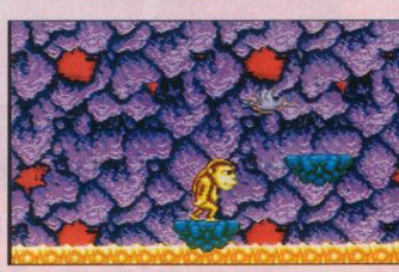
DU TOUT BON

En effet, il n'y a presque rien à redire sur le jeu, tant les graphismes, la musique et l'animation sont **excellents**. Peut-être la relative facilité du jeu pourrait ternir ce tableau enchanteur, et encore, car les huit mondes à traverser ne sont pas de tout repos. Toki est en fait un jeu que j'attendais et qui a répondu à mon attente, de plus, il apporte à la Mega Drive un nouveau titre de qualité. ■

Wonder Fra
cherche sa banane



Toki attend les monstres pour leur sauter dessus.



Balade au-dessus d'un nid de lave.

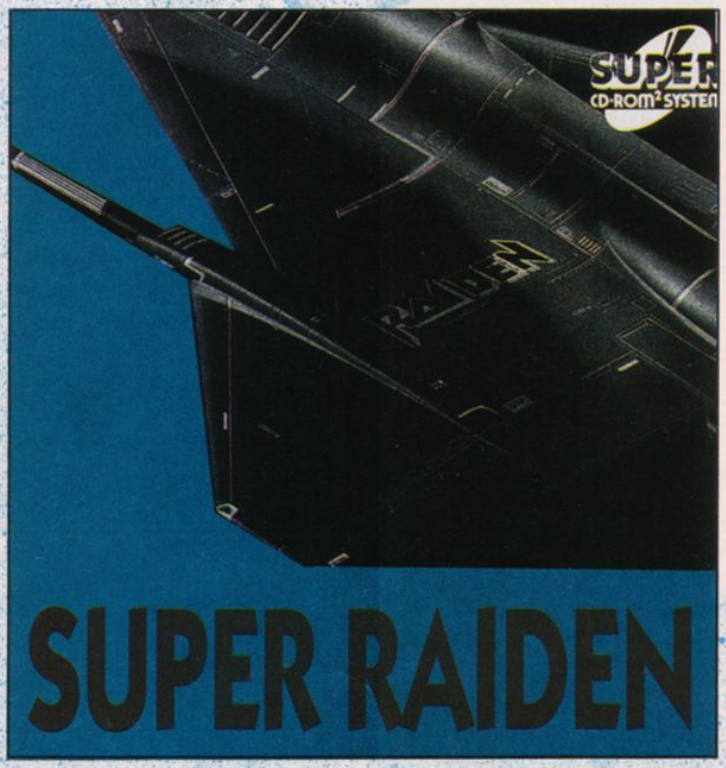
Matez un peu les graphismes.

91%

EN RESUME

TOKI

- Console : MEGA D.
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 88 %
- Animation : 83 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 90 %



SUPER RAIDEN

Après une version cartouche excellente mais pas évidente, Raiden fait un petit tour sur Super CD-Rom. Bonne idée !

Borne d'arcade plutôt populaire au Japon, mais marginale en France, Raiden a dû tirer ses missiles sur toutes les consoles de la « génération 16 bits » : Core, Megadrive, Super Nintendo.., Il était donc fatal de le voir débarquer sur Super CD-Rom.

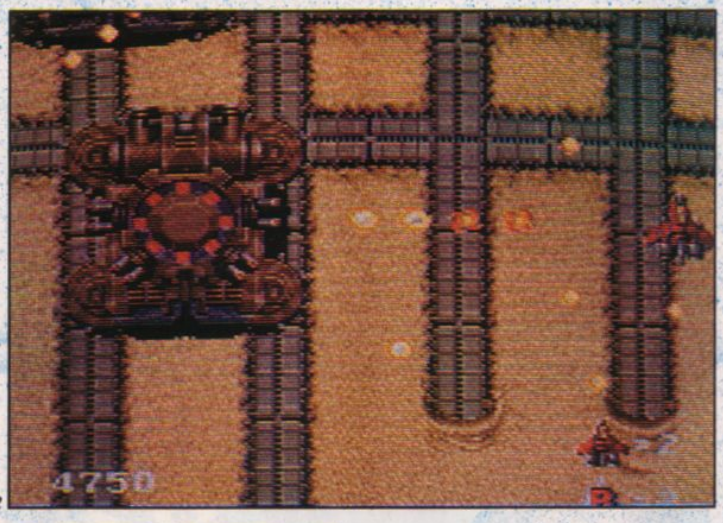
TIGER RAIDEN

Pour tous ceux qui ont loupé le début, je résume vite fait : les extraterrestres y en a attaquer et toi les tuer. Ugh ! on ne décernera pas la palme de l'originalité à Raiden : ce soft fait en effet irrésistiblement penser à **Tiger Heli**. Comme Tiger Heli, ça se passe sur un scrolling vertical. Comme Tiger Heli, les décors évoquent immédiatement notre bonne vieille Terre, avec quand même dans les niveaux supérieurs des constructions métalliques et des scènes dans l'espace. Comme dans Tiger Heli, des super bombes explosent dans une gerbe de flammes en amochant tout ce qui traîne autour. Comme dans Tiger Heli, vous récoltez des bonus spéciaux qui seront transformés en points à la fin de chaque stage. Bien sûr, on retrouve les immanquables engins de fin de niveau, très réussis, et l'habituel paquet d'armements supplémentaires. Mis à part les missiles (très efficaces), vous n'en récupérez que deux ici, des tirs rouges ou un laser bleu : mais ceux-ci peuvent en revanche atteindre une puissance impressionnante.

ÇA BLASTE SEC

On le voit, Raiden pompe beaucoup. Heureusement pour lui, il dispose d'un bon paquet d'atouts qui ont fait son succès. D'abord, ses graphismes, beaux et variés. Les décors, superbes, changent régulièrement, également au sein du même niveau, également pour les adversaires. Ensuite, le nombre d'éléments à l'écran devient vite hallucinant : entre vos tirs et les adversaires, l'écran fourmille très vite d'objets en tout genre. Et, plus important encore, le tout se déroule à une vitesse **supersonique** : carrément défoulant !

3



2

1

Bon, c'est pas tout ça, ma bonne dame, mais qu'est-ce qu'ils zont ben pu mettre dans leur CD-Rom les p'tits gars de chez **Hudson** ?

MON CD SE PREND POUR UNE CARTOUCHE

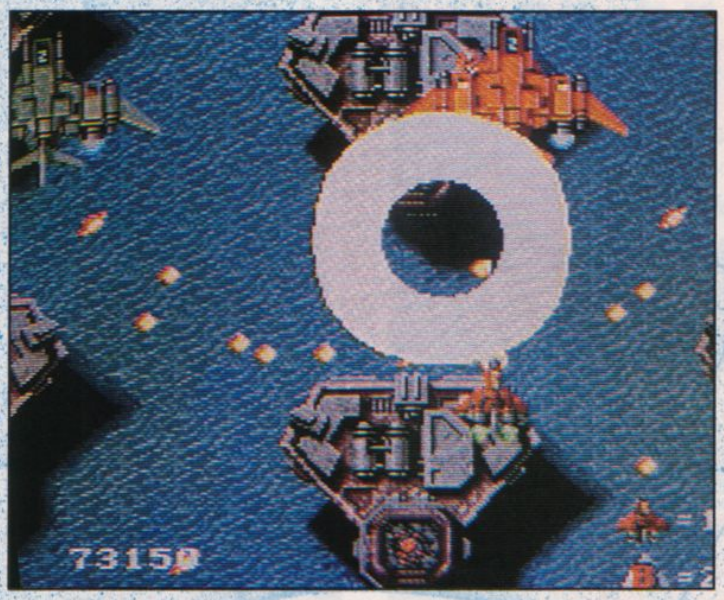
En fait, pas grand-chose. Super Raiden ressemble beaucoup à la version cartouche. Mêmes graphismes, mêmes animations. D'accord, ils étaient excellents, mais à première vue, ça sent un peu

la fumisterie. A quoi bon acheter (cher) un CD, si c'est pour avoir la même chose que sur une cartouche ? On murmure bien qu'il y a quelques

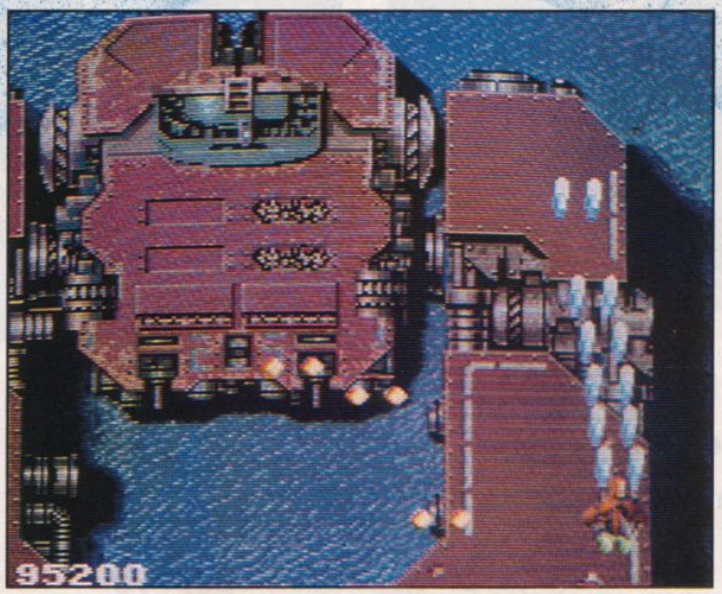
niveaux en plus çà et là, mais j'avoue que, pour l'instant, je ne les ai pas encore vus. Pas le moindre petit dessin animé pour se relaxer ! Alors Super Raiden « arnaque de l'année » ?

Bizarrement, non. D'abord, à cause de la bande sonore, grandiose. Faut avouer qu'on s'y attendait un peu sur ce support : les musiques cartonnent, avec de bon gros passages de guitare, et surtout les explosions de super bombes donnent désormais dans le registre « La Troisième Guerre mondiale en direct live ». Ça n'a l'air de rien, mais il n'y a pas mieux pour se plonger dans l'ambiance. L'amélioration la plus importante, pourtant, n'est pas liée au CD-Rom : il s'agit tout simplement du niveau de difficulté, complètement remanié. Car il faut reconnaître que la version cartouche était vraiment réservée aux pros (Wonder, au pied !).

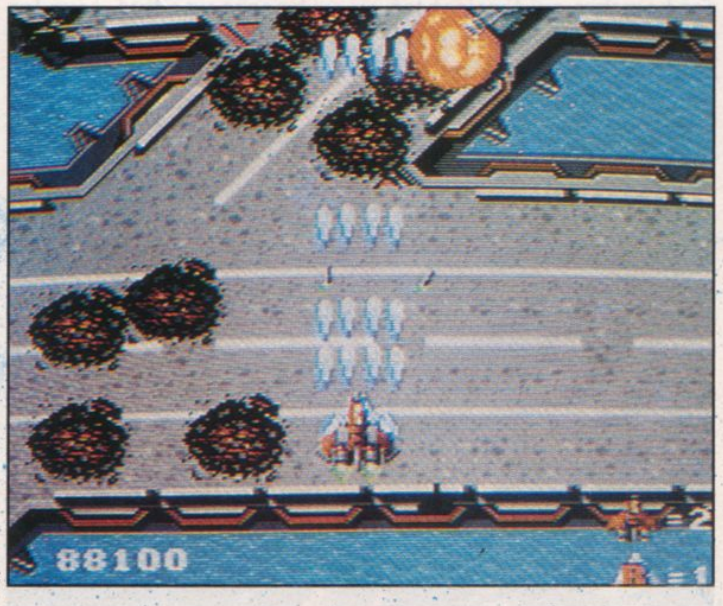
Ici, c'est bien plus raisonnable. Un joueur normal progresse convenablement, sans que le jeu en devienne pour



4



5



6

autant trop facile. Ainsi modifié, Raiden devient encore plus **agréable** à pratiquer. Plus jouable et mieux sonorisé, Super Raiden est carrément géant à jouer et s'impose de loin comme la meilleure conversion de ce jeu, toutes bécanes confondues. Bien sûr, si vous cherchez un soft destiné à en mettre plein la rétine à vos copains et les pousser à acheter un CD, ce n'est pas le bon plan. Mais si vous avez envie de vous éclater avec un shoot them up infernal, rapide, beau et jouable, foncez. Moi, depuis que je l'ai, je n'arrête plus ! ■

Iggy, pilote au cœur pur
(je sais, je rêve)

1 - Des décors bien amochés.
2 - Deux tanks pour garder le premier niveau.
3 - Les super bombes, la clé de la survie.
4 - Beaucoup de sprites et pas de ralentissements.
5 - Le boss du troisième niveau est un bateau qui largue ses amarres.
6 - Je calcine comme je respire.

89%

EN RESUME

SUPER RAIDEN

- Console : NEC SUPER CD-ROM
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 84 %
- Animation : 90 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 94 %

MUTATION NATION

Chez SNK on a compris la recette : on prend les mêmes et on recommence. Voici le traditionnel beat them up du mois.

Quand ce n'est pas le péril nucléaire qui guette, ou les gangs qui contrôlent une ville, c'est l'explosion d'un laboratoire de recherche génétique qui sert de base à une aventure ultra violente. Du coup, les rues d'une ville quelconque se retrouvent envahies par des mutants de toutes sortes. Lorsqu'un ou deux mecs (non contaminés, bien sûr) débarquent, un enfer de violence se déchaîne contre eux. C'est six niveaux, peuplés d'aliens sans nom, qu'il vous faudra traverser avant de réaliser avec horreur que le savant dirigeant ces recherches est à la tête de cette opération. Vous bénéficiez de trois crédits par joueur pour tenter d'arrêter ces horreurs qui feraient frémir même les mutants que sont Crevette et Wonder... Pour les aider dans certaines phases particulièrement délicates, nos héros pourront récupérer des petites balles qui leur feront bénéficier d'attaques spéciales particulièrement dévastatrices.

DEJA VU

Encore une fois, tous les ingrédients de base sont réunis pour donner naissance à un jeu d'action idéal, en

principe, pour faire un break au cours d'une dure journée de labeur. Malheureusement, dès le premier tableau, un sentiment de déjà vu m'a envahi, puis n'a fait que croître tout au cours du jeu. Certains monstres apparaissent à la Sengoku, l'explosion des mutants c'est du Alienstorm tout craché ; quant au reste, c'est un peu de tous les beat them up de Neo-Geo qui se retrouvent concentrés dans Mutation Nation.

OPTIONS RESTREINTES

Après un écran de sélection de difficulté, on se retrouve immédiatement balancé dans le vif du sujet sans autre forme de procès. D'autant plus étrange qu'en regardant la démo il était question d'un jeu où on pouvait jouer à deux. Aurai-je raté l'écran de sélection du personnage ? Que nenni ! Bien que l'on puisse jouer à deux, le choix du héros n'est pas offert. Il est possible de pallier cet inconvénient en utilisant le second paddle. C'est tout de même dommage, pour des jeux de cette qualité, d'être obligé d'utiliser un tel procédé. Ce défaut permet, malgré tout, de tricher en branchant les deux manettes. Ainsi, après épuisement de vos trois crédits, faites intervenir les crédits du second personnage.

UNE ARME A DOUBLE TRANCHANT

Les balles d'énergie (Power Ball) qui traînent parfois dans les rues portent les lettres A à D. Vous pouvez stocker plusieurs balles aux effets différents, mais vous ne pourrez utiliser que la dernière balle collectée. En gardant le doigt appuyé sur le bouton A quelques secondes, vous déclenchez le coup spécial disponible à ce moment. Durant ces quelques secondes, vous êtes vulnérable à la moindre attaque. Les effets que produisent ces balles peuvent aller du simple coup de pied à répétition à un impressionnant éclair de foudre. Bien que fort utiles, ces attaques spéciales causent aussi des dommages à celui qui les utilise. Aussi efficaces qu'elles soient, ces attaques doivent être utilisées avec parcimonie si vous souhaitez parvenir jusqu'au sixième et dernier tableau. Malgré de très beaux décors et une animation caractéristiques de la Neo-Geo, Mutation Nation est un jeu fort moyen en comparaison à d'autres beat them up sur la même console. On regrettera que les personnages n'aient pas un nom pour les différencier puisqu'il y a juste un blanc et un noir : c'est suffisant, me direz-vous, mais quand même... ■

Wolfen

E1

E2

E3

E4

QUELQUES BOSS

E1- Boss bossu.
E2- Le monstrueux chevalier/dragon.
E3- Boss chargé à bloc.
E4- Bossette au night-club.

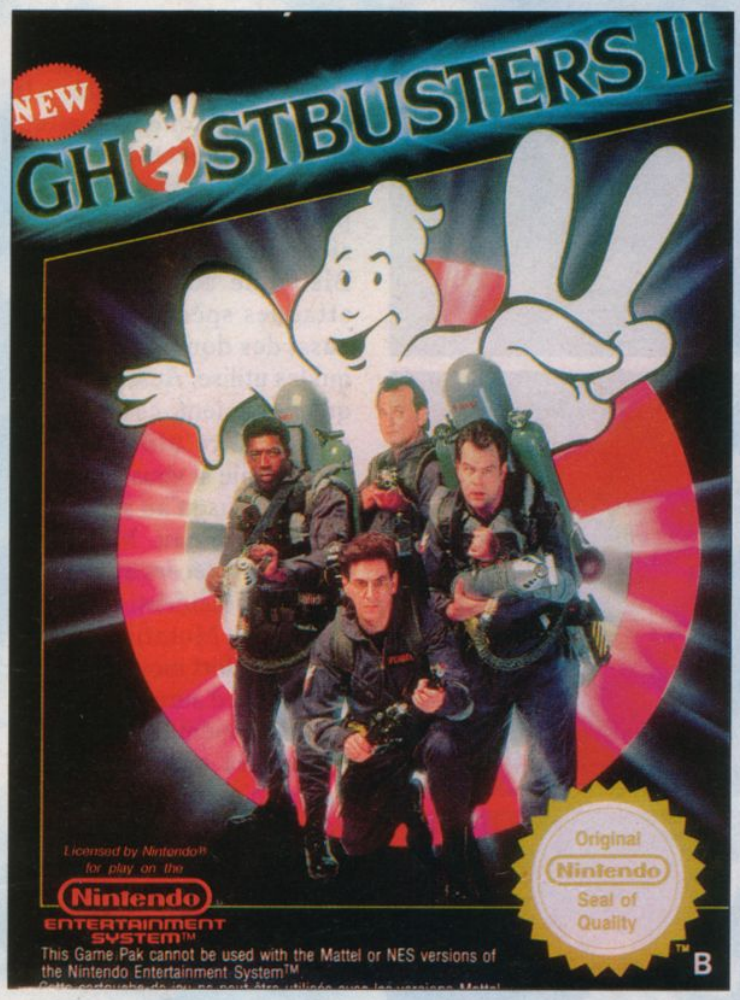
1 – Pendant que son ami frappe, le guerrier roux souffle.
2 – Le super pouvoir expédie les deux roller-skatters au tapis.
3 – La mort d'un mutant dans une explosion de viscères.
4 – Un échantillon de créatures de cauchemar.
5 – Un boss à roulettes.

80%

EN RESUME

MUTATION NATION

- Console : NEO-GEO
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 70 %

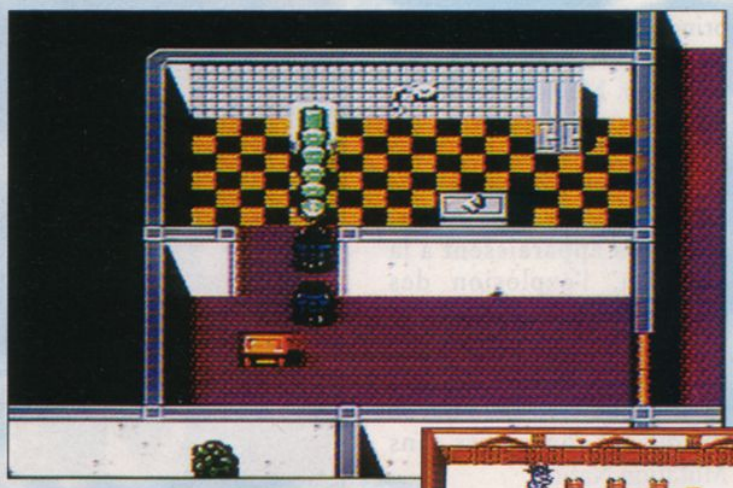


Ça y est ! Ils sont de retour ! Qui ça ? Mais les Ghostbusters ! Lequel ? le III ? Mais non, le II, et dans une nouvelle mouture.

Eh oui, revoilà nos quatre joyeux lurons chasseurs de fantômes dans une nouvelle version jeu vidéo de leur deuxième aventure.

BEBBE VOLE

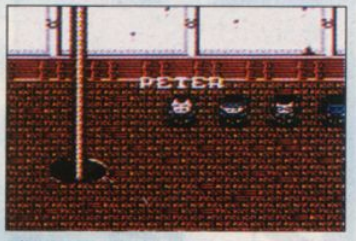
L'histoire, pour les ceusses qui ne la connaissent pas (Hou ! hou ! crie la foule), est la suivante. Les Ghostbusters n'ont plus de boulot (y'a plus de fantômes) lorsque l'esprit de Vigo (genre Vlad Drakul revu et corrigé) veut revenir sur terre par l'intermédiaire de son portrait. Bien sûr, nos amis sont sur la piste, d'autant plus que par la suite le ladre veut rescussiter dans l'esprit du bébé de Dana, l'ex-amie de Peter (le chef de la bande). Le décor planté, vous pouvez jouer non pas l'un des quatre, euh des cinq Ghostbuster — car Louis, un jeune homme sauvé par le Ghostbusters est aussi de la fête — donc non pas l'un des cinq héros du film, mais deux. Là problème : lequel choisir ? Eh bien, c'est très simple, dans le jeu, ils sont tous identiques, donc ne vous prenez pas la tête et choisissez en deux au hasard. Ensuite, c'est parti pour la chasse aux fantômes.



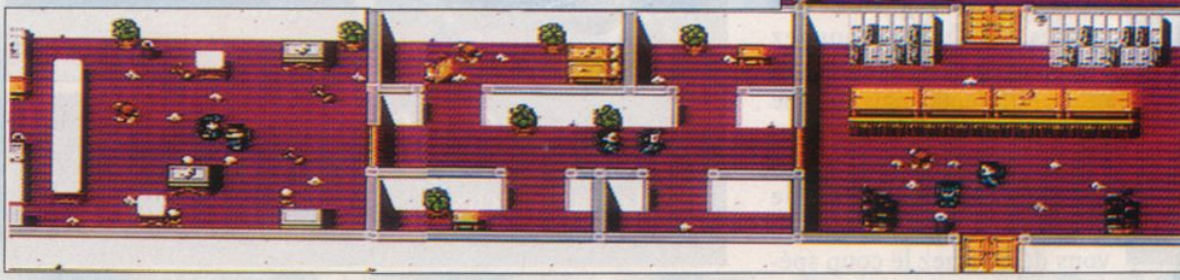
C'est ce que l'on appelle un « lavaboa ».

SIX NIVEAUX D'OS

Les différents niveaux du jeu suivent bien le fil du film. Vous commencez au palais de justice où vous attendent les frères Scolari puis, *via* le métro, vous arrivez chez Dana. Là, un fantôme de vieille dame enlève le bébé, et vous voilà dans les égouts, puis au musée des beaux-arts où finalement vous affronterez Vigo. Avant cela, vous devrez vous habituer aux commandes. Heureusement,



Sélectionnez vos deux persos.



elles sont simples malgré leur originalité. D'abord, comme je l'ai dit plus haut, vous aurez **deux persos** à diriger en même temps. Heureusement, ils suivent le même mouvement. Alors, pourquoi deux persos ? me direz-vous. Eh bien le premier (le principal et celui qui prend des coups), donne un coup de plasma pour maîtriser le fantôme jusqu'à ce que le deuxième (le secondaire et invulnérable) se mette face au fantôme pour l'enfermer purement et proprement. Pour cela, il faut d'abord appuyer sur A jusqu'à ce que le deuxième perso arrive et appuyer ensuite sur B. Ça paraît simple, mais si je vous dis que votre premier perso ne peut plus bouger pendant l'action, vous comprendrez qu'il faut essayer de capturer les fantômes que lorsqu'il n'y a personne aux alentours ou alors il faut faire vite.

LES GHOSTBUSTERS

Peter.

Ray.

Egon.

Winston.

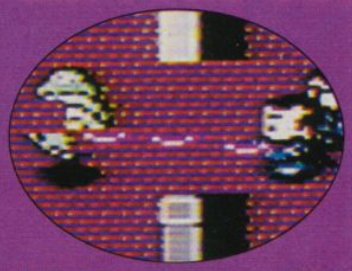
Louis.

WONDER ! BAISSE LE SON !

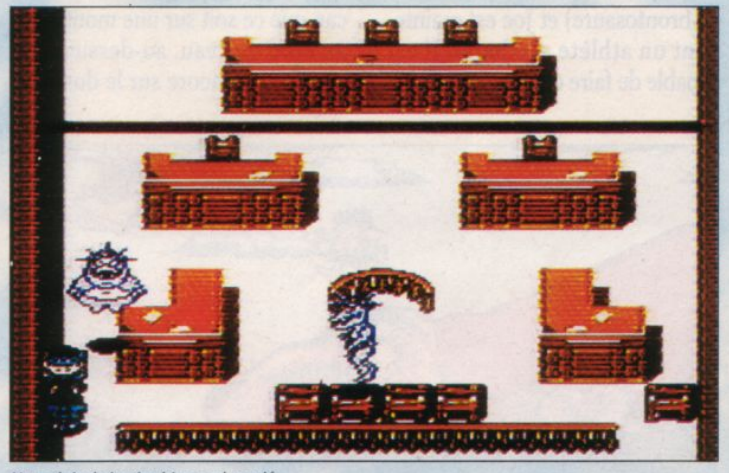
Hein ! quoi ! Oups désolé, mais moi, la musique de Ray Parker Junior j'adore, et bien sûr, dans ce jeu, le célèbre thème est présent et même très bien réalisé. Ainsi que toutes les autres musiques du jeu qui sont peut-être encore mieux (celle dans les égouts, par exemple). Graphiquement, c'est légèrement en dessous ; les tons étant un peu trop répétés à mon goût. Quant à la **jouabilité**, elle est exemplaire, car on maîtrise très vite les possibilités du couple de persos. Au bout du compte, c'est encore un de ces jeux sympa qui font la richesse de la ludothèque de la NES. ■

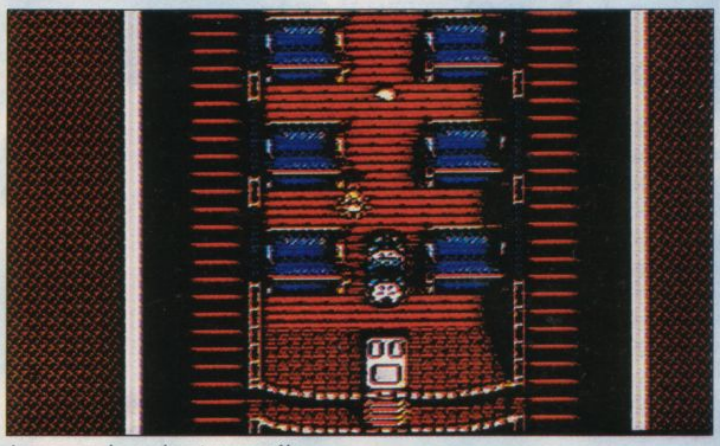
Wonder « bouffe tout » Fra

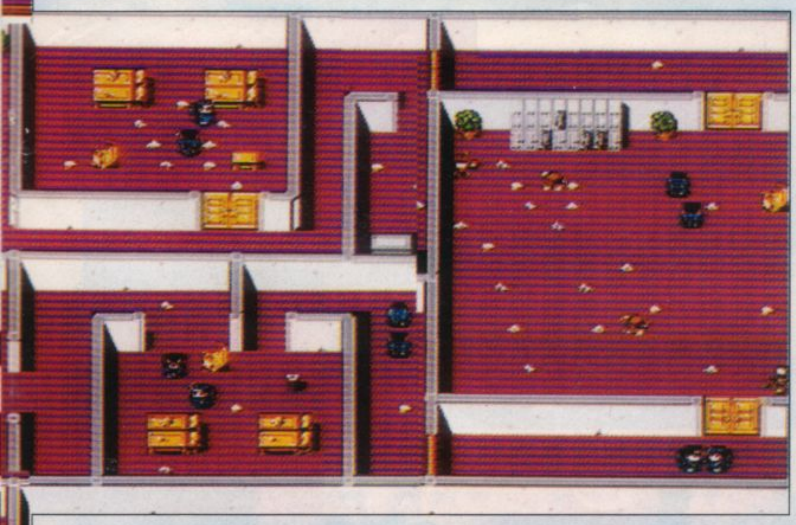
CAPTURE DES FANTOMES


Le bouton A permet de maîtriser le fantôme...

... puis le B le capture.


Un palais de justice bien mal gardé.


Le passager de gauche est un peu pâle...



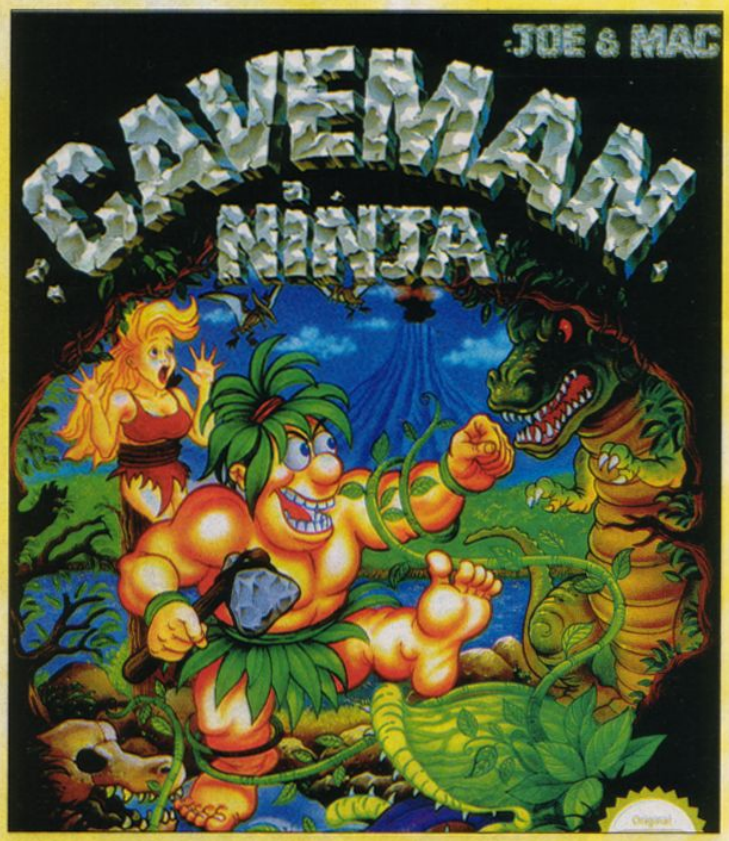
Non, ce n'est pas un monstre de fin de niveau !

83%

EN RESUME

NEW GHOSTBUSTERS II

- Console : NES
- Genre : action
- Graphisme : 65 %
- Animation : 75 %
- Son : 92 %
- Difficulté : 59 %
- Durée de vie : 69 %
- Player Fun : 79 %



Egalement connu sous le nom de Joe et Mac, ce jeu vous propose de vous mettre dans la peau d'un homme des cavernes pas tout à fait comme les autres...

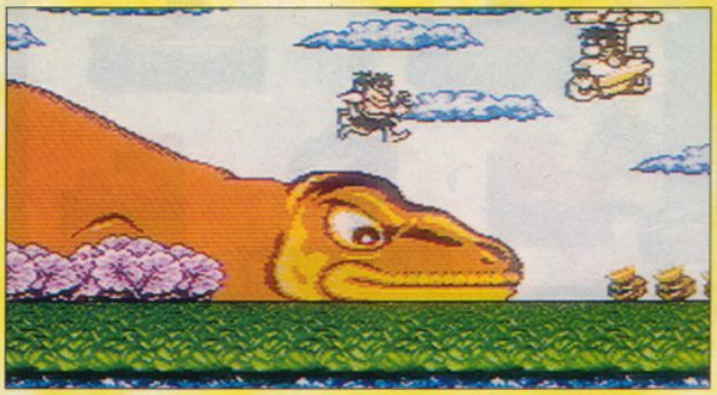
Argh ! Malheur ! On a enlevé les femmes de la tribu de Joe (c'est le nom du héros) et Mac (c'est le petit frère de Joe, et comme Joe aime bien son petit frère, il a tenu à ce qu'il figure lui aussi au générique. Leur maman leur disait toujours... Comment ? Bon, d'accord, je continue). Et sans femmes, qui va faire la vaisselle, le ménage, la lessive ? Hein, qui ? Pas Joe en tout cas. Ni Mac. Ils préfèrent prendre tous les risques pour aller les délivrer. Eh bien soit !

Joe se baisse pour éviter le ptérodactyle, mais il y a un dinosaure droit devant.

MARCHONS, MARCHONS...

Un long chemin attend notre valeureux guerrier. Mais qu'importe, quand on aime (se faire servir) on ne compte pas. Première constatation : les **ptérodactyles** volent bas cette année. Mauvais signe ça. Et s'il n'y avait qu'eux... Mais non, tout un tas d'affreux viennent harceler Joe. Sur la terre, des **dinosaures** le bousculent sans vergogne, des homo-*%$#!! lui donnent des coups de massue, des cailloux lui roulent dessus... et j'en passe. Des airs, certains lui envoient des bombes. De la mer, surgissent des poissons électriques mortels. Bon sang, mais qu'a fait Joe pour mériter tout ça ? Heureusement pour lui, son papa l'a entraîné très tôt à pratiquer certains sports (notamment le lancer de brontosaure) et Joe est maintenant un athlète accompli. Il est capable de faire des sauts périlleux impressionnants à une très grande hauteur et, ainsi, d'éviter nombre d'ennemis. Il a également la possibilité de changer d'arme lorsqu'il a la chance d'en découvrir une nouvelle. Cela est important car toutes les armes n'ont pas la même puissance ni la même portée. Il lui faudra bien maîtriser ces maigres atouts s'il veut se sortir sain et sauf de la balade qu'il s'est imposée, car, que ce soit sur une montagne, au bord de l'eau, au-dessus d'un gouffre ou encore sur le dos d'un

Brrr... Il fait frisquet ici. En plus, il pleut des cailloux.

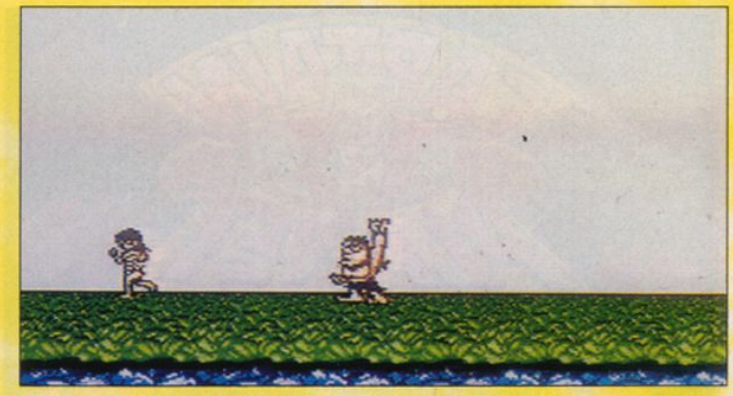


Attention, l'autre gus dans son hélico fait main vous envoie des bombes.

« Coucou, c'est moi, Joe ! »

A la fin de ce level vous attend la plus grosse plante carnivore encore jamais vue. Une bouchée et elle vous croque, ne recrachant que vos os.

QUELQUES BEAUX BOSS



« Yahou ! Et une fille de délivrée, une (allez, vite à la corvée de patates) ! »

Le plan d'eau bouge sur plusieurs plans (je sais, comme ça c'est pas évident).

énorme dinosaure, les endroits qu'il devra traverser seront tous remplis de **dangers**.

EH BIEN BRAVO

Oui, bravo ! Cette adaptation du jeu d'arcade est en effet une **réussite**. La réalisation est vraiment très soignée : scrollings sur plusieurs plans, couleurs chatoyantes, commandes qui répondent correctement, musiques sympathiques... Mais où sont les défauts ? De plus, les différentes expressions du visage du héros, lorsqu'il se fait toucher ou qu'il voit arriver un boss, sont carrément tordantes. On a l'impression de regarder un vrai dessin animé. Le seul petit reproche que l'on puisse faire à Caveman Ninja, c'est l'impossibilité de jouer à deux en même temps mais uniquement l'un après l'autre. Il est vrai que notre petite NES aurait sans doute eu du mal à gérer simultanément deux personnages à l'écran, mais enfin bon, je déteste ne dire que du bien d'un jeu. Chez moi, c'est contre nature... ■

Chris, aime Joe
(mais préfère Joana)

Sous l'arche de pierre, le vide.

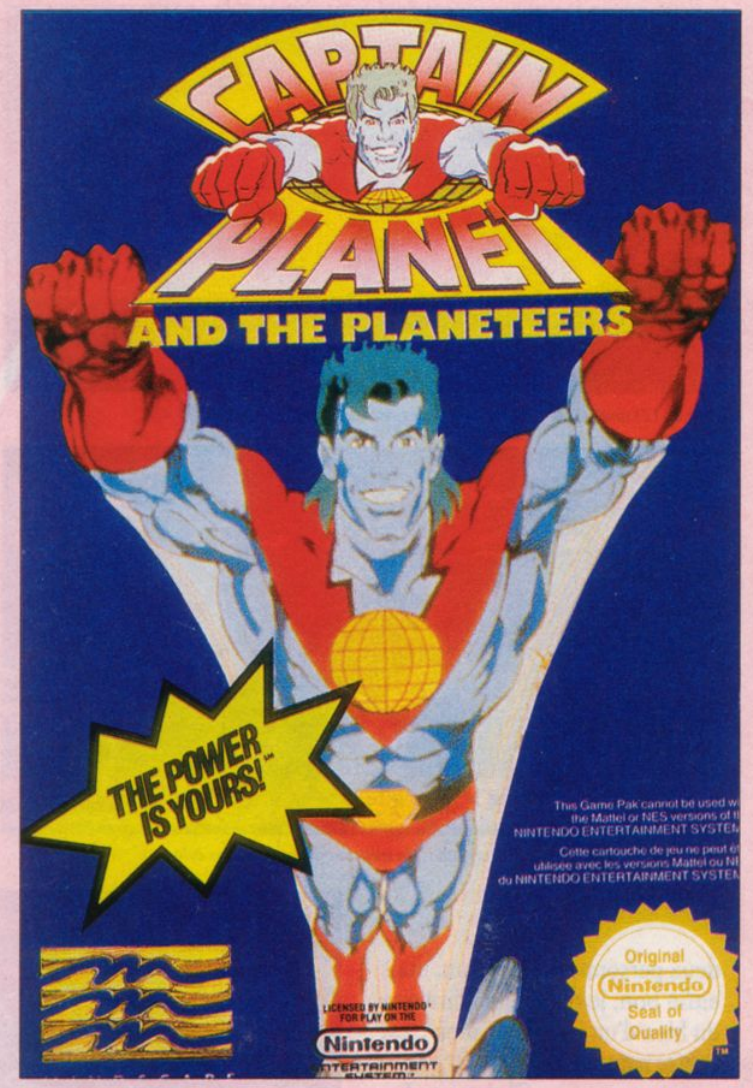
Attention aux poissons. Ils sont sur 220 volts.

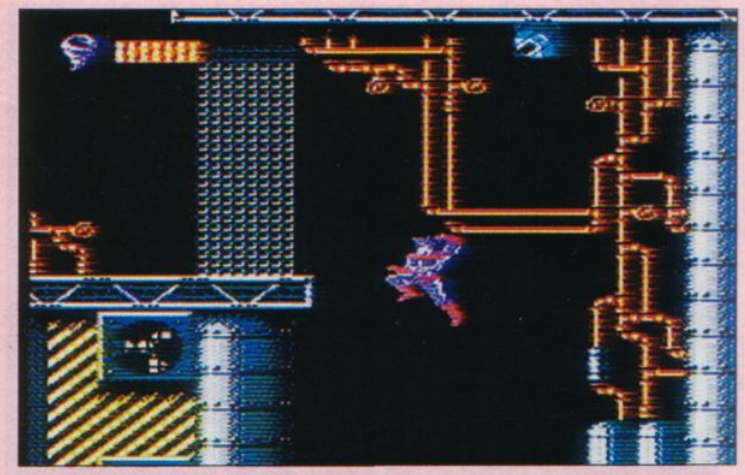
88%

EN RESUME

CAVEMAN NINJA

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 84 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 82 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 90 %





« Mince alors ! Par où il faut aller ? »

Après avoir fracassé la vitre qui le protégeait, le méchant se rend.

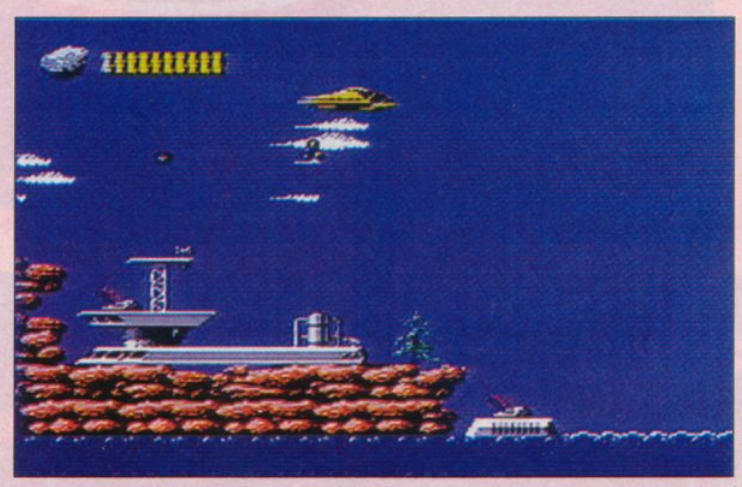
Si vous utilisez le cœur sur l'ours...

Yaouh ! Le super-héros écolo est arrivé. Plus beau, plus grand, plus fort mais surtout plus « nature ».

Les éléments naturels se rebellent : ils ne supportent plus les sévices qu'on leur fait subir et décident de réagir. Ils appellent donc Captain Planet à la rescousse et lui confèrent leurs pouvoirs ; c'est-à-dire celui de la Terre, du Feu, du Vent, de l'Eau et, pour venir en aide à ceux qui en ont besoin, la force du Cœur. Le pouvoir est entre vos mains !

DIRECTION LA PLAGE

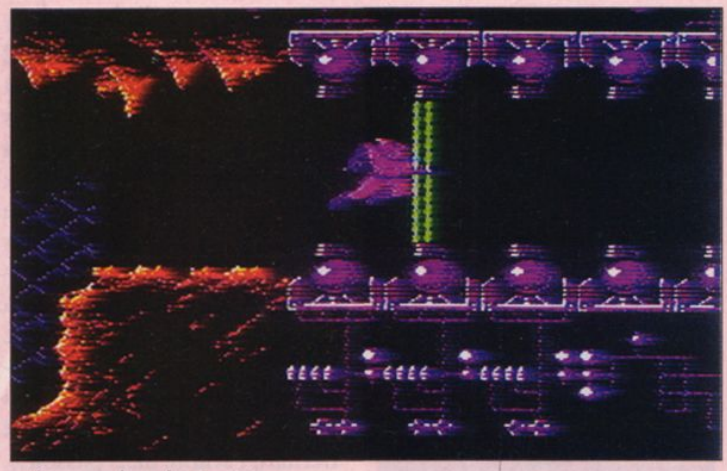
Dans votre vaisseau « Géo-Cruiser », vous survolez la mer et devez faire face aux hordes d'ennemis qui vous assaillent. Pour cela, utilisez de préférence le Feu. Vous apercevrez des plates-formes pétrolières projetant des vapeurs toxiques dans le bon air salin. Une seule chose à faire, les bombarder avec la Terre (on sélectionne les pouvoirs à partir du bouton Start). Vous risquez d'avoir également à affronter de grands robots longs sur pattes, genre *la Guerre des étoiles*. Ne craignez rien, il vous suffit de viser leurs fragiles gambettes d'acier et ils s'effondreront comme des châteaux de cartes. Une fois la mer nettoyée, entrez donc dans la raffinerie principale. Cet immense bâtiment vous en fera voir de toutes les couleurs. D'une superficie étonnante pour un premier niveau de jeu (qu'est-ce que ça va être, par la suite ?), elle renferme en effet une foultitude d'engins apparemment peu disposés à votre égard : tandis qu'une mine volante vous explose à deux doigts du visage, un canon incrusté dans le mur vous tire dessus ; ou bien une grille vous barre la route, ou bien encore un seul contact avec ces satanés déchets toxiques verts (c'est Tchernobyl, ou quoi ?) et c'est au royaume d'Hadès que vous vous retrouvez. Bref, ça commence dur.



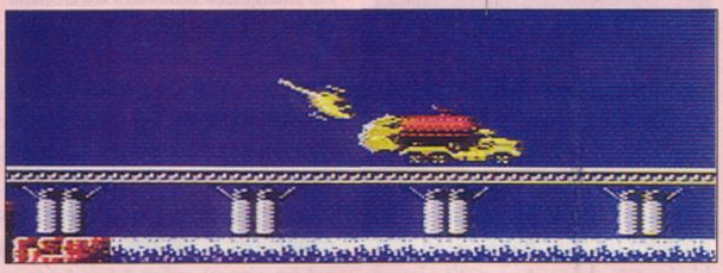
Vos aventures débutent dans le cadre agréable d'un bord de mer. Dommage que ce soit si mal fréquenté...

ÇA EMPIRE HEUREUSEMENT

Houlala... C'est que ça devient carrément fou. Vous devez cette fois-ci empêcher des camions-citernes de déverser leur noir contenu dans les eaux d'une rivière. Dans votre Eco-Copter, vous vous lancez donc à la poursuite des pollueurs mais... Damned ! Ce ne sont pas des camions : ce sont des formules 1. Non contents de vous avoir « séché » au démarrage, ils prennent également rapidement leur distance et c'est d'un œil aussi hagard que surpris que vous voyez s'éloigner ces 38 tonnes. De plus, ils sont escortés par des hélicos du même type



... l'ours vous le rendra. Constatez.



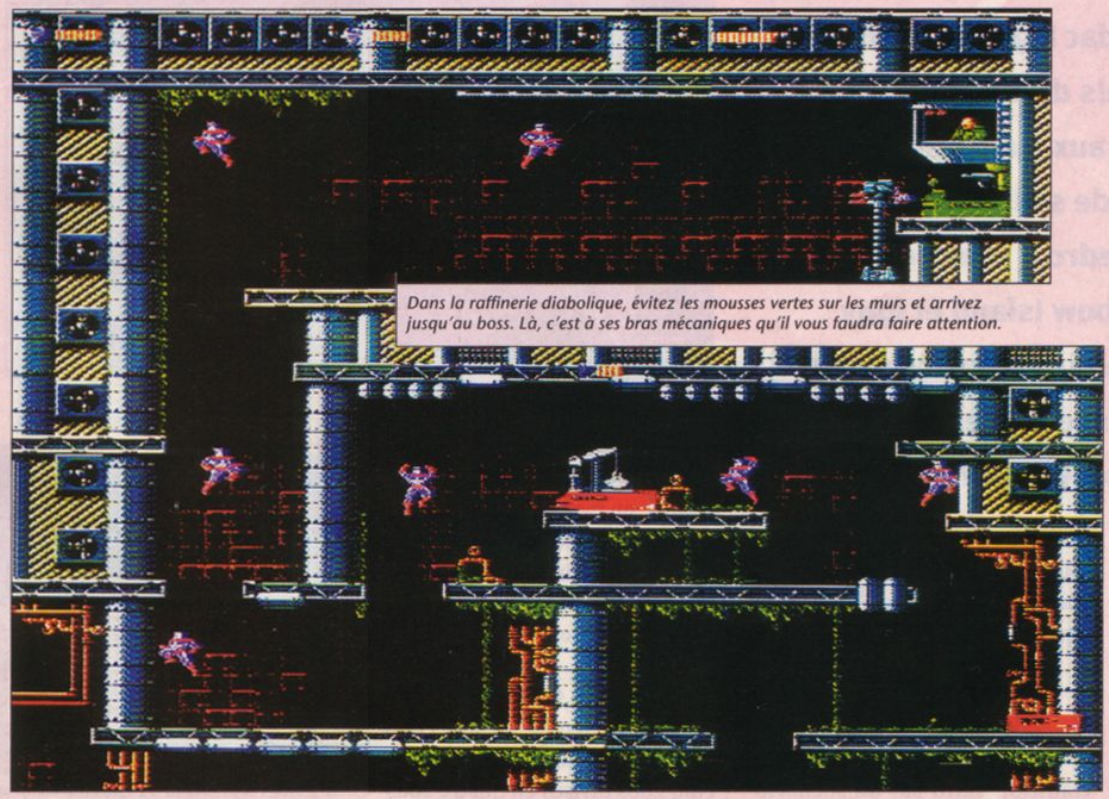
Ah, dommage : les rayons laser, il vaut mieux les éviter.

que le vôtre et vous posent donc de sérieux problèmes. Je vous promets que c'est un sacré casse-tête. Seule solution : volez le plus bas possible tant que vous le pouvez (attention aux sapins) et, une fois devant les camions, balourdez une pierre afin de les stopper dans leur course. En ce qui concerne les hélicos, sauve qui peut ! Evitez-les tant que vous pouvez (là encore, le rase-mottes est efficace) et occupez-vous en seulement lorsque vous y êtes contraint : chaque seconde est trop précieuse pour être gaspillée. Ah ! une dernière chose : un moment vous apercevrez un ours au sol. Utilisez la force du Cœur sur lui et vous le verrez se lancer instantanément à la poursuite d'un camion. Très utile. Mais le jeu est encore loin d'être fini.

ECO-FAINEANT, ÇA EXISTE ?

Whaou !... Etre écolo c'est bien mais dites-donc, qu'est-ce que c'est fatigant. Captain Planet vous propose de traverser cinq stages d'une longueur déconcertante. Chaque niveau est à cet effet découpé en deux parties : une extérieure (vaisseau, hélico...), souvent très énervante, et une intérieure (vous vous retrouvez dans un bâtiment quelconque) où vous dirigez directement le Captain Planet lui-même (euh, z'avez votre carte d'identité ?). D'une réalisation de bonne facture, je conseille cette cartouche à tous ceux à qui le genre plaît... mais qui ont les nerfs solides. Très solides. ■

Chris, crispé



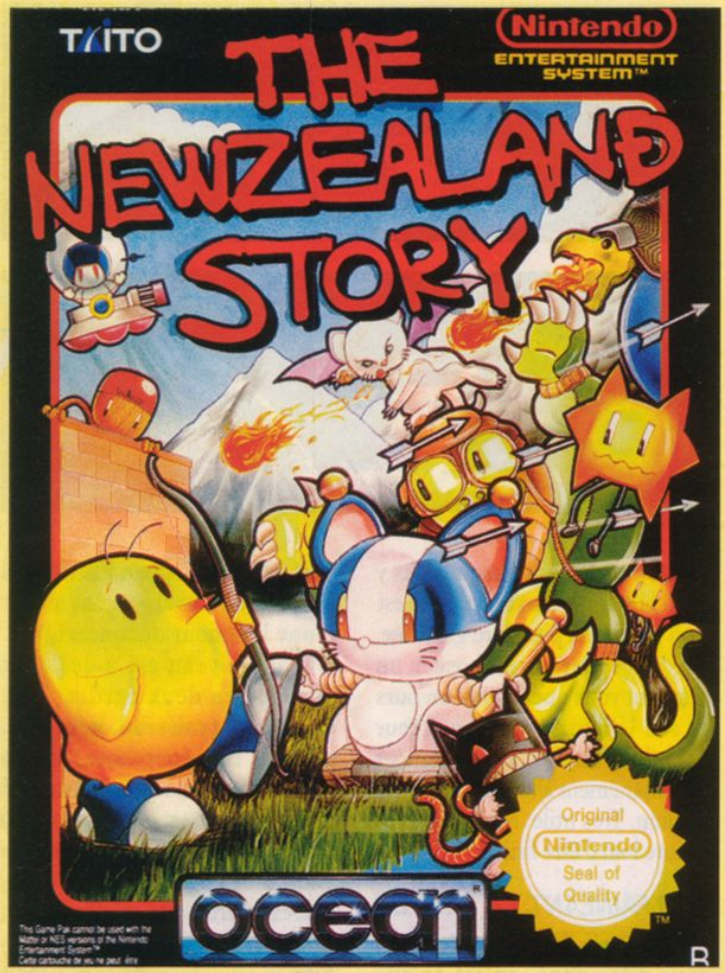
Dans la raffinerie diabolique, évitez les mousses vertes sur les murs et arrivez jusqu'au boss. Là, c'est à ses bras mécaniques qu'il vous faudra faire attention.

80%

EN RESUME

CAPTAIN PLANET

- Console : NES
- Genre : arcade
- Graphisme : 70 %
- Animation : 85 %
- Son : 77 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 81 %

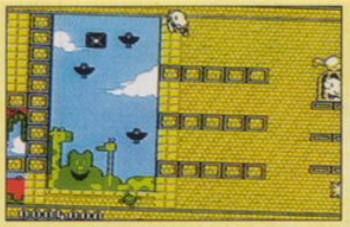


Panique lorsque New Zealand Story et Rainbow Island arrivèrent à la rédac ! Iggy et Wonder, tous deux inconditionnels de Taito, s'apprêtaient à en venir aux mains pour avoir l'insigne honneur de se livrer au test. Après mûre réflexion, Pedro a tranché : « Wonder, tu feras Rainbow Island et Iggy New Zealand Story. » Merci chef vénéré, voici un jugement d'une sagesse digne de Salomon (et pour ma petite augmentation ?).

Il faut que je vous fasse une confidence : New Zealand Story est un de mes jeux préférés. Envoûté par les aventures du petit kiwi, je me souviens m'être usé les doigts pendant des mois sur la borne d'arcade d'abord puis sur les paddles de ma NEC. Grâce aux soins des Rosbeefs de chez Ocean, voici enfin la **version NES**. Et je replonge dans la folie jaune !

MAIS QU'EST-CE QU'UN KIWI ?

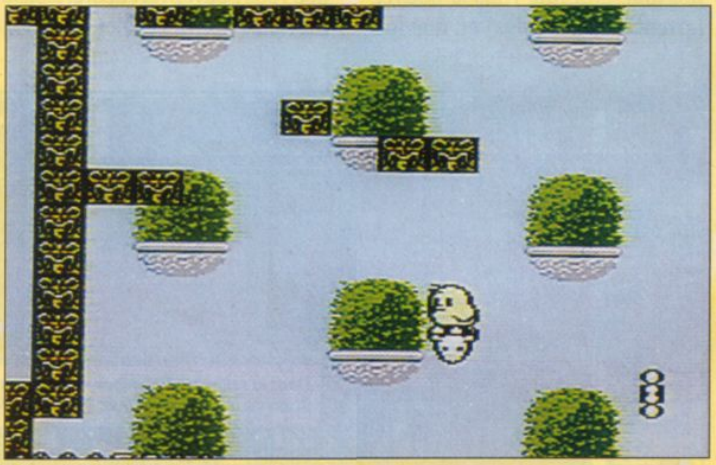
On commence dans la grande tradition Taito par un scénario gentillet qui fera plaisir à toute la famille. C'est donc l'histoire d'un kiwi adorable nommé Tiki. Une petite parenthèse en passant pour tous ceux qui s'imaginent qu'ils dirigent un fruit dans ce jeu. Un kiwi est également un petit oiseau proche du canari qui vit en Nouvelle-Zélande (d'où le titre). Fin du quart d'heure culturel, retournons à nos moutons. Tiki est donc très **triste** : tous ses copains (et plus grave encore, sa copine) ont été capturés par Wally Walrus, un morse pas cool, et vendus à divers zoos du pays. Des oiseaux dans une cage, c'est vraiment pas drôle. Tiki se lance donc à leur rescousse.

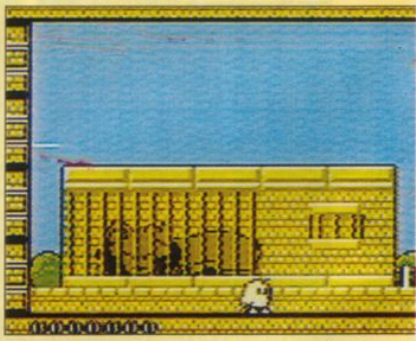

La warp zone apparaît en noir.

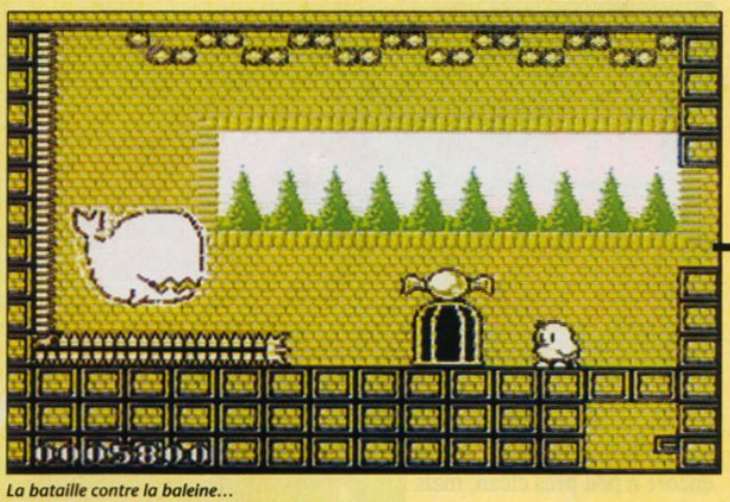
Le petit jaune dans le grand bleu.

ON THE ZOO AGAIN

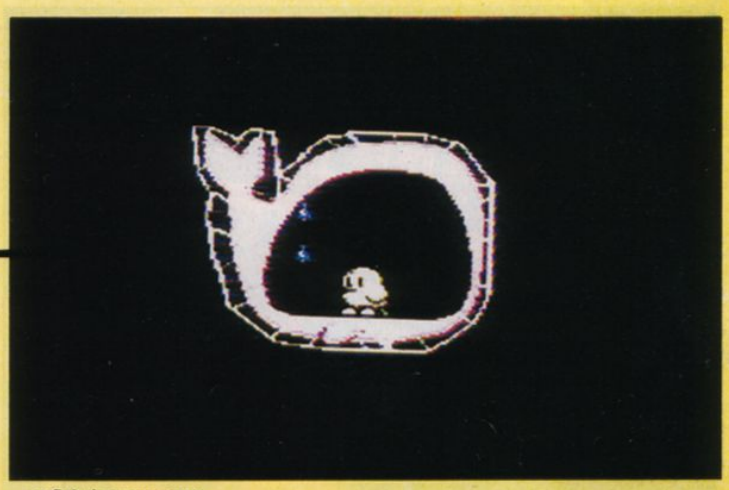
Pour parvenir à ses fins et **délivrer** sa petite amie, Tiki parcourra cinq zoos divisés en quatre sous-niveaux. Le but est simple à chaque fois : suivre les flèches qui mènent à la cage et libérer l'oiseau qui y est enfermé. Vous devez vous douter qu'il y a un hic, sinon la mission serait terminée en deux coups de cuillère à pot et tout le monde rentrerait sagement chez soi. Evidemment, il y a les adversaires, parfaitement intégrés dans l'ambiance d'ailleurs. J'ai donc l'insigne honneur de vous présenter le **crabe soldat**, le **crabe ermite** (chez moi, on dit plutôt Bernard l'ermite mais passons), les indigènes lanceurs de boomerangs, les pingouins, les chatons, l'anémone de mer sans oublier les plus adorables, les nounours et les koalas. Bien sûr, les monstres de fin de niveau donnent également dans le genre Brigitte Bardot : baleine, pieuvre, j'en passe et des meilleures. C'est pas parce qu'on est un oiseau qu'on ne sait pas se défendre : Tiki larde allègrement ses adversaires de flèches et n'oublie pas de ramasser des armes en cours de route. Il pousse même le vice jusqu'à chiper les


Tiki sur ballon gonflable.

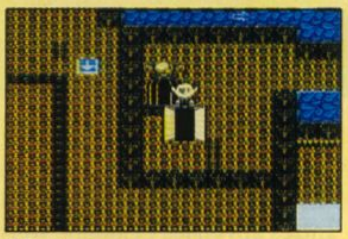

Le premier sous-niveau n'est pas très compliqué : une b



La bataille contre la baleine...



...se finit dans son ventre.



Enfin libre !

ballons qu'utilisent ses adversaires pour voler.

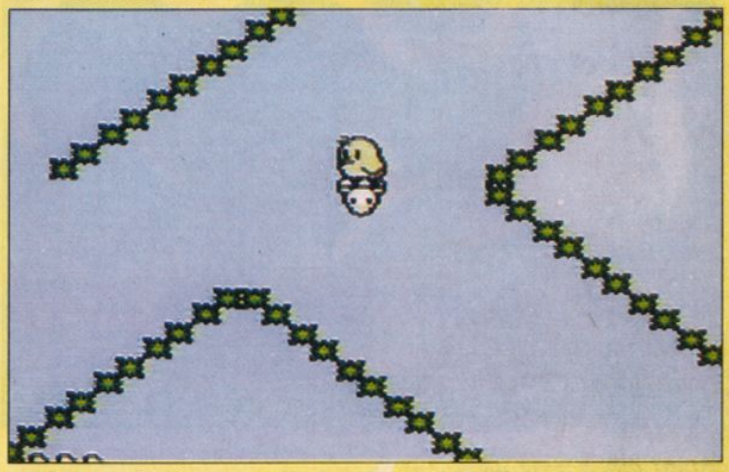
LE KIWI QUI DIT OUI

Bon, c'est vrai que, raconté comme ça, New Zealand Story fait un peu premier âge. En fait, ce jeu est une merveille d'**inventivité** et de **variété**. Les tableaux se suivent et ne se ressemblent pas : on vole, on nage, on saute, les niveaux deviennent de plus en plus labyrinthiques, les ennemis changent tout le temps et de nouveaux bonus ne cessent d'apparaître. En plus, ce qui ne gâche rien, le jeu fourmille de **warp zones**, comme toujours chez Taito, et l'ensemble est franchement rigolo. Quant à la jouabilité, elle est nickel. On tente une partie pour voir, et après c'est plus la peine : le joueur devient soudé à sa console et je me souviens d'avoir dû utiliser les grands moyens pour évacuer des copains que j'avais eu le malheur de mettre devant ce jeu. Une vraie drogue, ce kiwi !

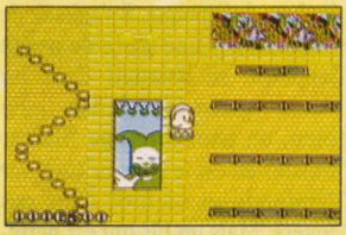
ÇA BOUGE CHEZ LES BRITONS

« Ma doué la Marie, ça f'sait ben longtemps qu'j'avions pas vu une conversion d'arcade comme ça sur ma NES ! » C'est bien simple, New Zealand Story sur Nintendo talonne la version NEC. D'accord, les graphismes sont un peu moins colorés, les adversaires moins nombreux, mais l'exploit est de taille quand on considère la différence de puissance entre ces deux machines. Plus fort encore, les musiques sont même plus réussies que sur NEC. Incroyable ! Les programmeurs british qui avaient déjà montré leur maîtrise de la Master prouvent qu'ils assurent également méchamment sur Nintendo. Toute **l'ambiance**, la **jouabilité** et le **fun** de ce jeu d'enfer sont présents dans cette conversion impeccable. Une carte touche au charme ravageur qui prouve, s'il en était besoin, que la petite NES n'a pas fini de nous étonner. ■

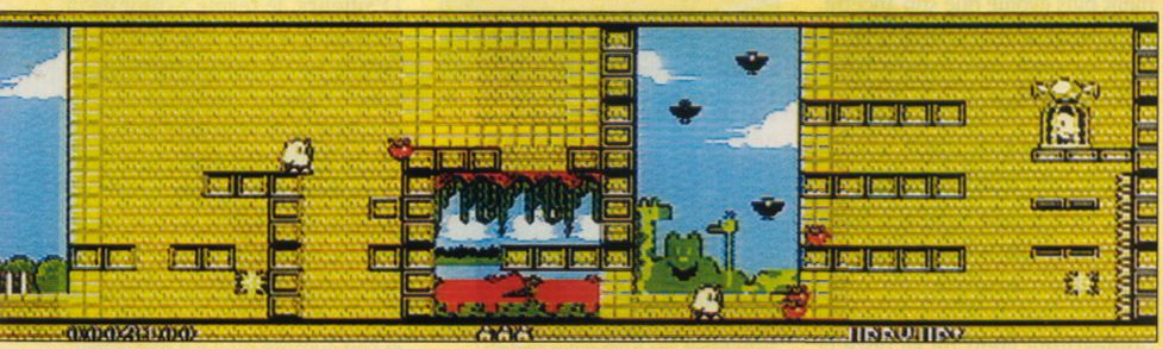
Iggy, repeint sa chambre en jaune kiwi



Attention aux pointes !



Après les ballons, le dirigeable.



...nne mise en jambes pour la suite. Une warp zone mène à la fin du premier niveau, à deux pas de la baleine.

89%

EN RESUME

THE NEW ZEALAND STORY

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 92 %
- Son : 86 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 98 %

Un véhicule blindé est-il réellement nécessaire pour aller rechercher un crapaud ? C'est ce que nous allons tenter de découvrir aux commandes de Blaster Master !

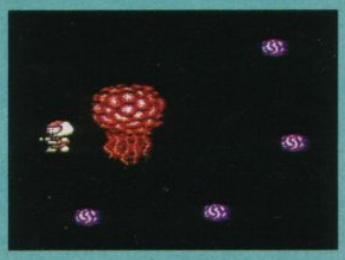
Mais qui se souvient de Moon Patrol ? Les anciens, les grabataires, les rescapés, comme moi, de plus de quinze ans d'histoire mouvementée du monde du jeu vidéo. Moon Patrol était une vieille, pour ne pas dire croulante (c'est vous dire si cela remonte à longtemps), borne d'arcade, qui sévissait et faisait sensation dans les bars de l'époque. Il s'agissait de commander une sorte de petite jeep qui se baladait dans un décor... lunaire (d'où le nom !). Eh bien, on peut dire que Blaster Master en est le fils spirituel, sur Nintendo et bientôt dans vos foyers. Mais un fils qui est nettement plus évolué que son ancêtre, et qui passe merveilleusement bien sur cette bonne vieille NES. A nous le voyage.

Les salles que l'on visite à pied cachent de nombreux monstres.

AU VOLANT DE LA FROGMOBILE !

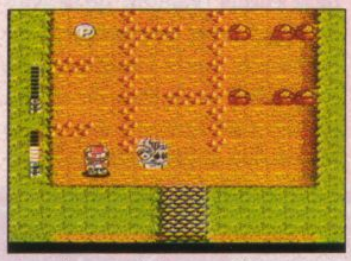
L'histoire de base est assez étrange, voire quelque peu chpounzo-cosmique (euuuh, bizarre quoi !). Votre crapaud domestique vient de se faire la malle, et vous partez à sa recherche. Jusque-là, c'est encore à peu près clean, mais après, ça commence sérieusement à délirer. Déjà, il y a une histoire de bidon radioactif qui est assez incompréhensible, mais le plus incroyable, c'est que, pour partir à la recherche de votre crapaud, vous utilisez un... engin blindé ! Un beau véhicule tout-terrain, surmonté d'un impressionnant canon. A première vue, cela paraît quelque peu disproportionné, mais la suite va nous prouver que, en fin de compte, il va rendre de fiers services, notre beau camion.

LES BOSS



BEN DIS DONC, C'EST GRAND, HEIN ?

Blaster Master est un jeu fabuleux par de nombreux aspects. Tout d'abord, on frise le génie quant au mode de navigation qu'il nous propose. Car, comme Moon Patrol, on pilote son engin à l'aide d'une vue de côté, de type « jeu de plate-forme » classique. Mais il arrive que l'on tombe sur des échelles qui descendent dans des antres abyssales ! Comme vous pouvez l'imaginer, le véhicule ne peut pas descendre une échelle.



Les salles vues de haut se visitent sans le véhicule.

Votre blindé face à une statue mortelle !

Le conducteur explore à pied les endroits inaccessibles à son engin.

Alors, il suffit d'appuyer sur le bouton « Select », pour qu'un petit bonhomme (c'est vous, à l'écran !) sorte de l'engin. Et le voilà, sous vos ordres, parti pour explorer des tonnes de salles cachées. Géantissime, non ? Et, ce qui est fort, c'est que pendant ce temps-là, l'engin reste sagement garé à l'endroit où vous l'avez laissé. D'ailleurs, le terme exploration convient parfaitement, car la surface de jeu est proprement hallucinante. Chaque level tient sur des dizaines et des dizaines d'écrans. Et ce n'est pas tout, car dans chaque level, il y a des portes qui mènent à des salles secrètes (que l'on ne peut explorer qu'à pied, avec le bonhomme) qui s'étendent sur des dizaines d'écrans. En tout, si l'on compte qu'il y a huit levels,

cela représente une surface proprement phénoménale !

ET EN PLUS, C'EST PLEIN DE MONDE !

Non seulement, c'est gigantesque, mais il y a plein de bébêtes qui viennent vous enlever des points d'énergie. On trouve un peu de tout : des bestioles, des robots, des pièges du style mines ou canons laser. Et, en bouquet final pour chaque level, des boss de fin de niveau, dont le dernier n'est autre que notre crapaud fugueur. Si bien que le canon du camion n'est pas de trop. Mais, observons de plus près la chose. Quand on se met en mode « pause », un menu en profite pour afficher un check-up du véhicule. Cela est nécessaire, car tout au long du parcours, on s'équipe d'armes nouvelles, et de possibilités supplémentaires (genre pour grimper aux murs, ouvrir des portes...). Et des fois, il faudra trouver une option à un endroit, et avec cette nouvelle possibilité, retourner dans un level antérieur. Ce qui veut dire que la durée de vie de ce jeu est assurée.

Les tableaux de Blaster Master s'étendent tant en hauteur qu'en largeur.

Le véhicule blindé.

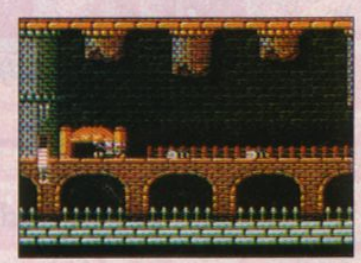
Le héros peut sortir de l'engin à loisir !

SEA, SEX AND SUNSOFT !

Malgré un titre complètement anodin, Blaster Master cache un méga jeu qui vous procurera des heures et des heures d'exploration haletante, ce qui n'est pas étonnant, vu que c'est Sunsoft qui en est l'éditeur (Batman sur NES et Game Boy, c'était déjà eux). Y a très, très bon ! ■

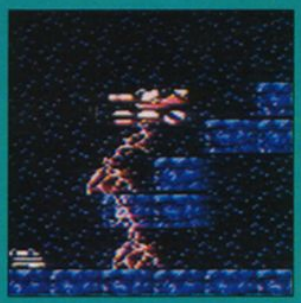
Crevette,
passe son permis poids-lourd !

Cette entrée mène au boss du level.



Des décors assez cosmiques.

LES MOYENS D'ATTAQUE

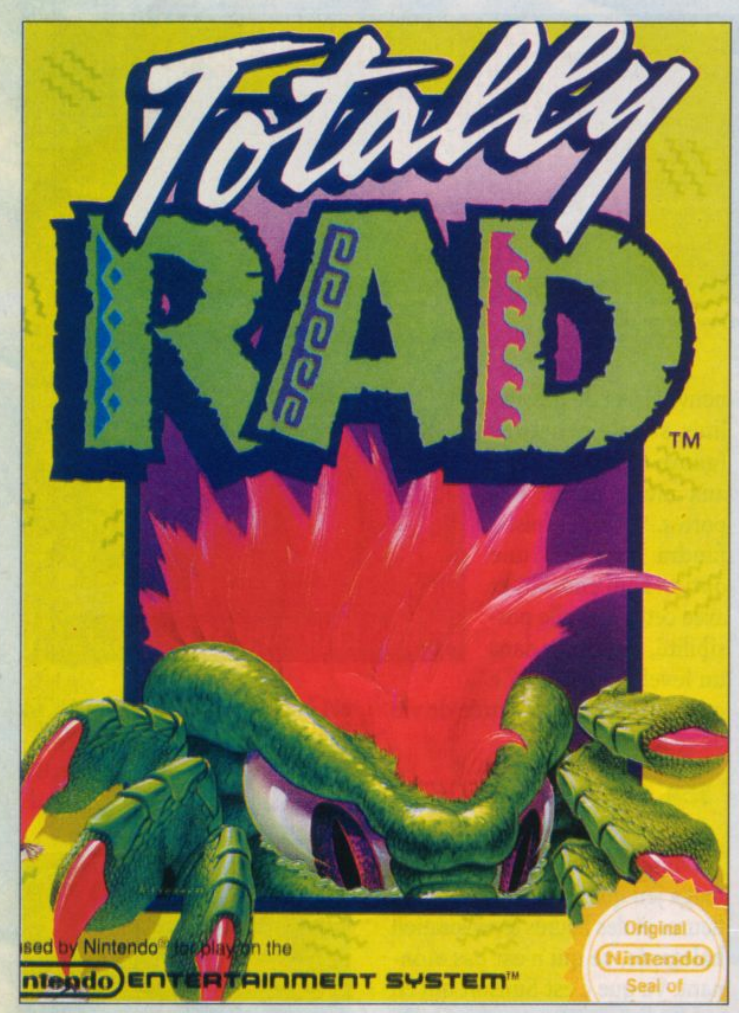


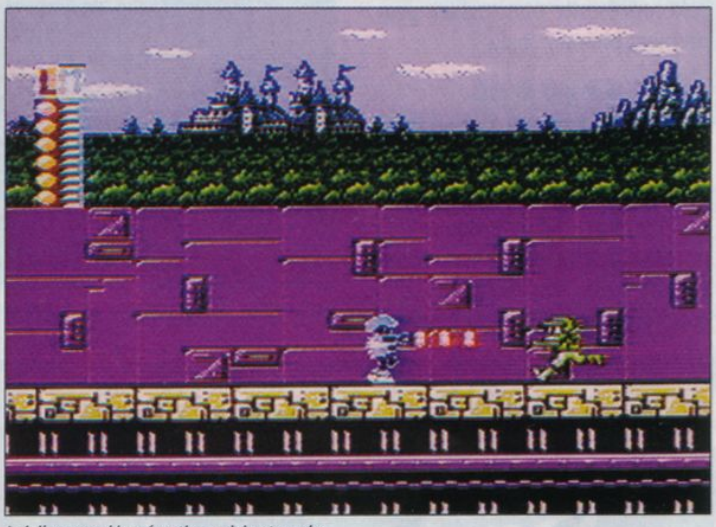
90%

EN RESUME

BLASTER MASTER

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 85 %
- Animation : 86 %
- Son : 65 %
- Difficulté : 68 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 92 %



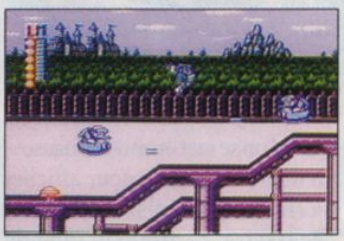

Lui, il se prend le méga tir en pleine tronche...

Totally Rad, Totally Rad... Totally raide, oui ! Les mecs qui ont fait ce jeu ne doivent pas boire que du petit lait le matin... Maké, ké délire ! Mais cette pointe de folie (pointe ? énorme pieu, oui !) n'est pas pour me déplaire. Agheu...

Apprenti-magicien, vous partez au secours de votre douce amie Allison (A-llison-neu, gentille Allisson-neu, A-llison-neu, je te sauverai...) enlevée par l'infâme Edogy. Fort de votre savoir magique nouvellement acquis, vous partez donc décidé ; prêt à affronter cinq niveaux et tout un tas de fous furieux en liberté.

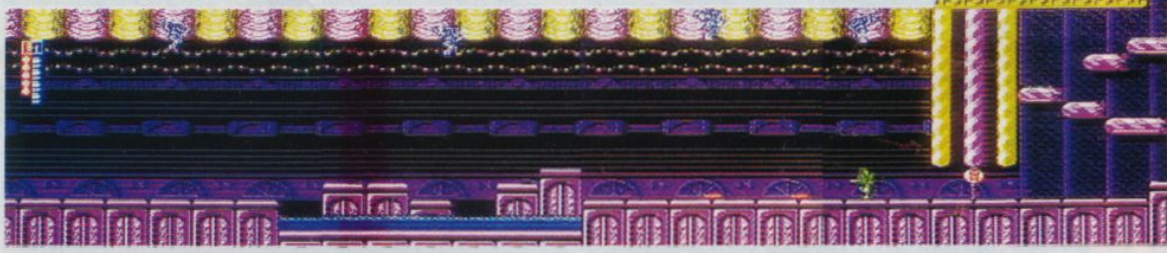
JE COURS, JE SAUTE, JE VOLE...

Première étape : un parc d'attractions. Vous y trouverez tout un tas de méchants, hostiles mais aussi complètement abrutis. Observez-les trois secondes : vous avez compris leur tactique. Tirer, sauter, éviter les tirs ennemis : voilà la recette de la jeunesse préservée. Vous pouvez concentrer votre énergie et balancer un tir puissance 3 ou bien utiliser l'un de vos nombreux sorts magiques. Ceux-ci, assez considérables, vous permettront de récupérer de l'énergie, d'arrêter le temps, d'être momentanément invulnérable, d'utiliser une des forces élémentaires pour affaiblir les ennemis à l'écran ou bien encore de vous transformer en un animal possédant une qualité prédominante (par exemple, en oiseau vous volez. [Euh ?]). Surveillez donc votre jauge de points de vie, en haut à gauche de l'écran, et regonflez-la à l'aide de votre magie lorsque le besoin s'en fait sentir. C'est un réflexe qu'il vous faudra acquérir rapidement si vous désirez conserver longtemps votre teint frais et rose de jeune fille. Un autre bon plan : transformez-vous en oiseau et traversez certains niveaux rien qu'en volant. Ça fait un peu planqué, mais c'est efficace.

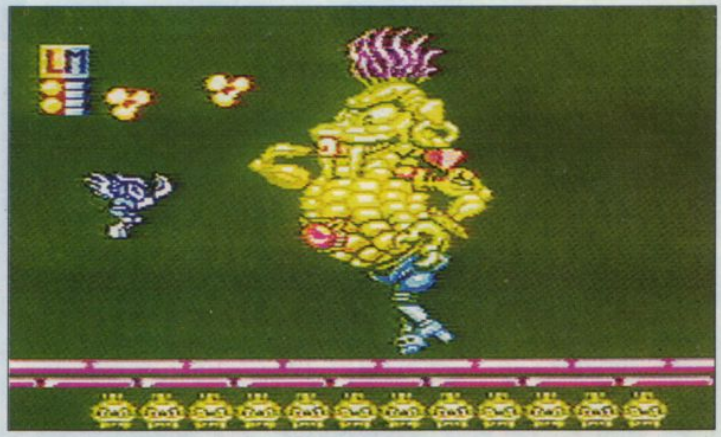

Eh les gars, apprenez à tirer !

ACTE UN

Moitié du premier level : affrontez le redoutable lanceur de pizzas : en wingman, pas de problème. On lui tire dessus, on bat deux fois de ses petites ailes pour remonter et éviter ses tirs, et on recommence. Après, direction le cirque où ballons mortels et clowns défoncés vous attendent de pied ferme (pour information, c'est le plan de ce niveau « violettamment » coloré que nous vous présentons). Là encore, la tactique du « pigeon vole » s'avère excellente : ne craignez point d'en abuser. Ah, attention ! voici le premier gros



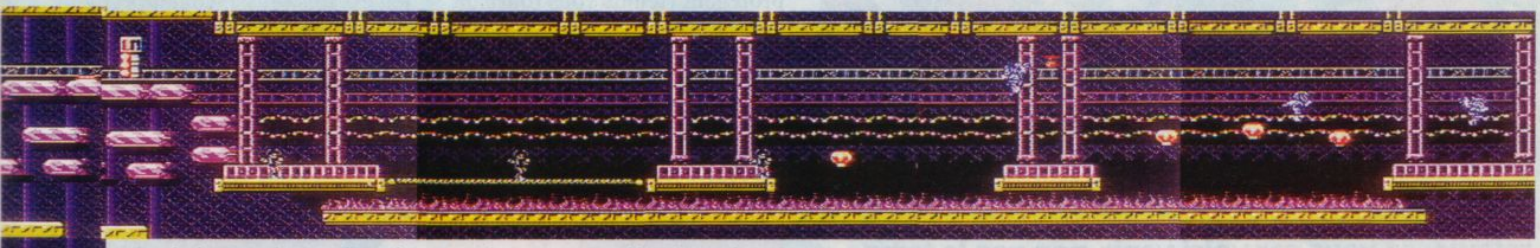
pas beau du jeu : matez la photo et, tout comme moi, délectez-vous de la vision de ce gallinacé écaillé façon hardos. Je rêve. Ensuite, après avoir défait le gros poulet précédemment décrit, parcourez les rues de la ville et enfoncez-vous dans ses ténébreux égouts (là, je vous conseille le léonin apparat, qui vous rend en effet invulnérable lors de vos sauts et vous permet de passer aisément certaines rangées de laser). Vous aurez à y affronter une pseudo imitation de statue de l'île de Pâques dont les zigzaguants tirs sont excessivement énervants et foncièrement dangereux (un coup, deux points de vie en moins). Gaffe, donc. Les niveaux suivants vous feront parcourir de nombreux autres décors (une forêt, une rivière, des cavernes...) et vous mettront face à des créatures de plus en plus délirantes (vous avez déjà vu un monstre avec un œil dans le c.. ?). Non-conformisme de rigueur !



Tu l'as eu où ton pantalon moule c... ?

Pas d'anchois sur ma pizza, SVP.

LES DIFFERENTES APPARENCES DU HEROS

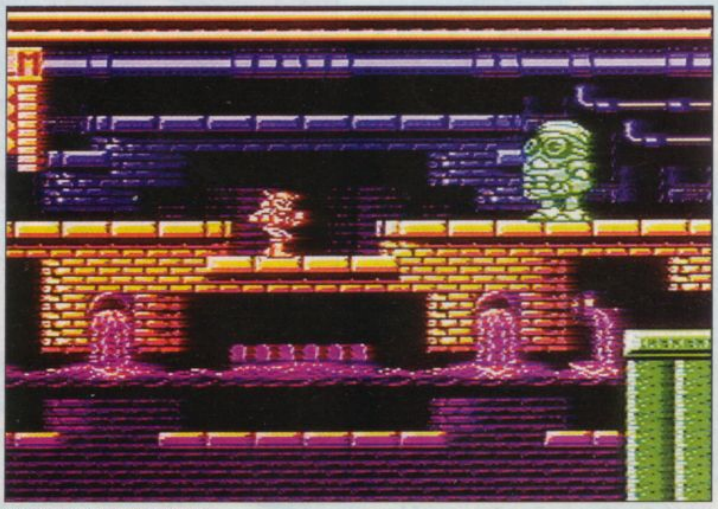


Sous le chapiteau du cirque fou, préparez-vous à rencontrer Donald version trash.

ALORS ?

Bah alors c'est un jeu mignon tout plein qui nous est si obligeamment proposé. Il a le mérite de réunir plusieurs qualités fondamentales : des graphismes originaux, qui ne clignotent que très peu, une grande variété d'actions réalisables (grâce notamment aux nombreux sorts) et enfin un plaisir de jeu non négligeable (qu'est-ce qu'on se marre quand on voit la tronche des monstres). Bref, Totally Rad est un jeu où on s'éclate, et c'est bien là le principal. On aimerait bien que ça arrive plus souvent. ■

Chris,
un entonnoir sur la tête et une plume dans le c...reux de la main.



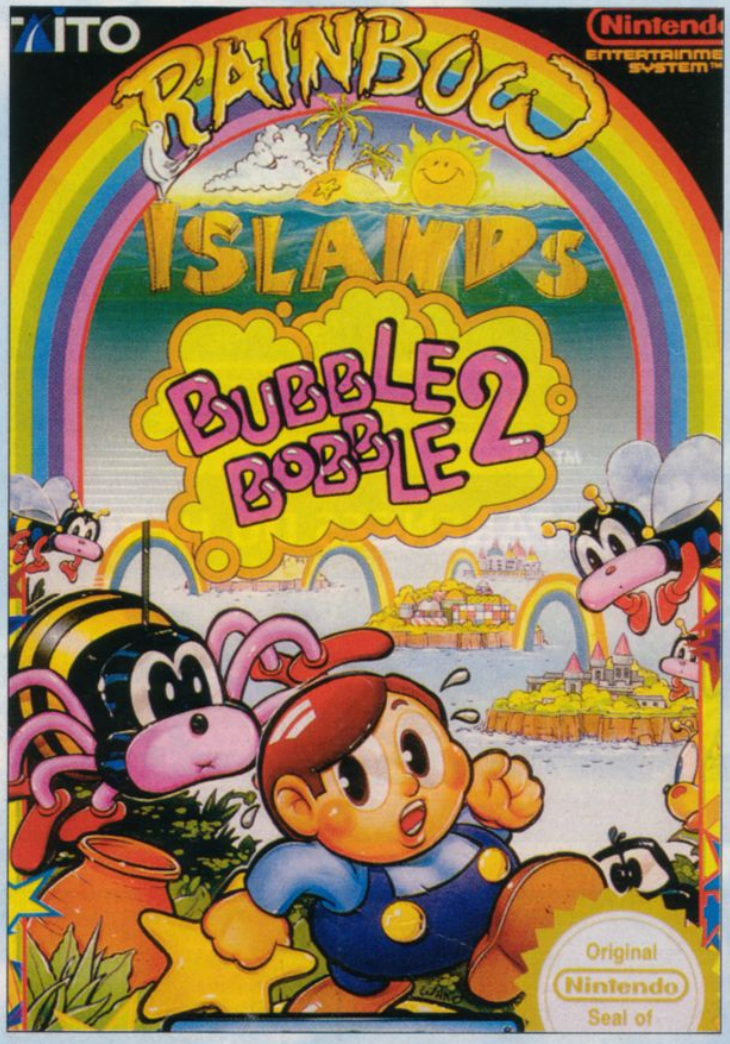
Chris, tu m'ouvres les yeux.

84%

EN RESUME

TOTALLY RAD

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 88 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 83 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 91 %



Vous êtes fans de Bubble Bobble ? Eh bien ! réjouissez-vous car voici venir, non pas le temps des rires et des chants, mais Rainbow Islands ou la suite de la revanche du précédent !

Adapter une borne d'arcade sur notre bonne vieille NES n'est jamais une chose facile, et le premier épisode des aventures de Bub et de Bob s'en était tiré avec les honneurs.

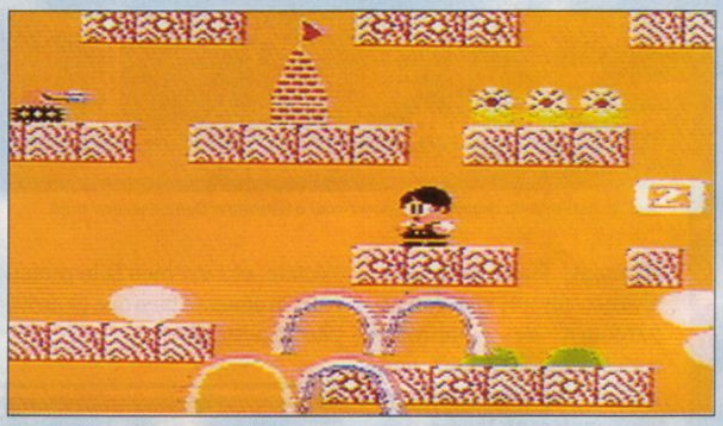
J'SUIS MIEUX DANS MA PEAU

Petit retour en arrière : à la fin de Bubble, nos deux petits **dragons** reprenaient leur forme originelle de kids, forme sous laquelle nous les retrouvons. Leur monde est en danger : le méchant Bubble Dragon est revenu hanter les Sept Iles. Cette fois ce n'est plus à coups de bulles que nos deux kids se battent, mais avec des arcs-en-ciel. Le principe est identique, emprisonner les ennemis dans les arcs-en-ciel puis les détruire pour les transformer en bonus. Mais en plus ils doivent monter le plus vite possible vers le haut pour atteindre le Goal avant que la marée ne les emporte. Heureusement, les arcs peuvent vous servir d'escalier, mais gare aux faux mouvements car c'est la chute assurée. En tout, il y a **sept îles** à sauver, chacune ayant son propre thème : l'île des insectes, des robot, des jouets, etc. Il y en a même une qui reprend les décors et les ennemis d'Arkanoïd le célèbre casse-briques de Taito. Délirant !

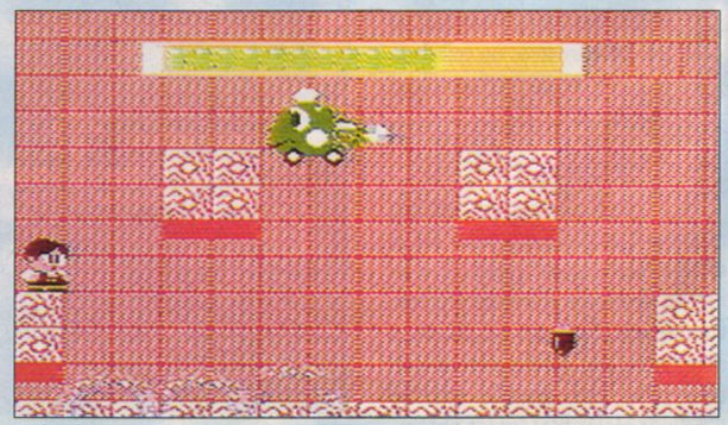
La carte du monde de Rainbow Islands.

PLUIE DE BONUS

Les bonus sont sous **trois formes** : les bouffes (points), les objets magiques et les diamants. Les objets augmentent votre nombre d'arcs-en-ciel (potion rouge), vous rendent plus rapide (potion jaune, chaussures), vous protègent (feuille vous tournant autour) ou rapportent des bonus (les arcs vous rapportent de la bouffe quand vous les cassez par exemple). Il en existe bien d'autres et chaque partie vous en fait connaître un nouveau. Les diamants, eux, s'affichent en bas de l'écran suivant leur couleur et si vous en affichez sept de couleurs différentes vous gagnerez un 1Up. De plus, ils sont aussi la clé de salles secrètes. Techniquement, le jeu est très réussi, couleurs cha-



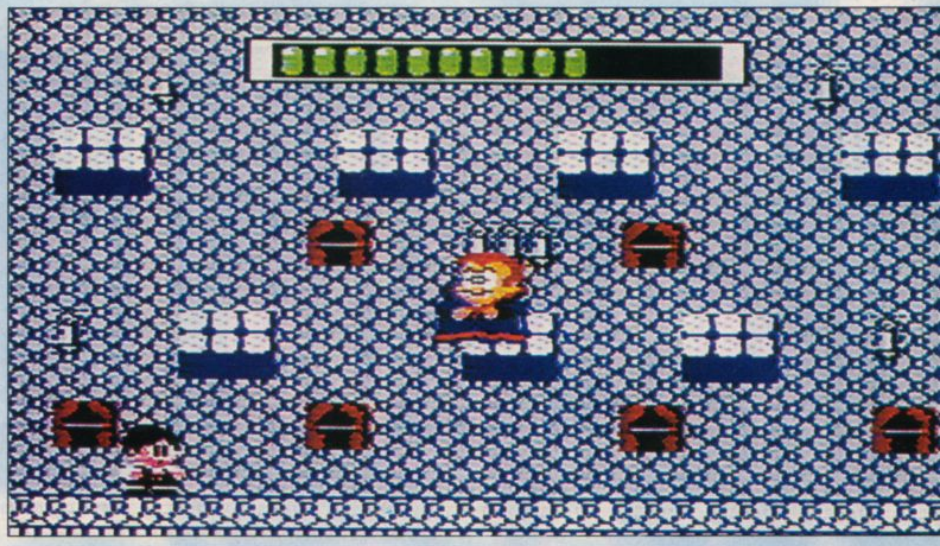
Des graphismes mignons tout plein.



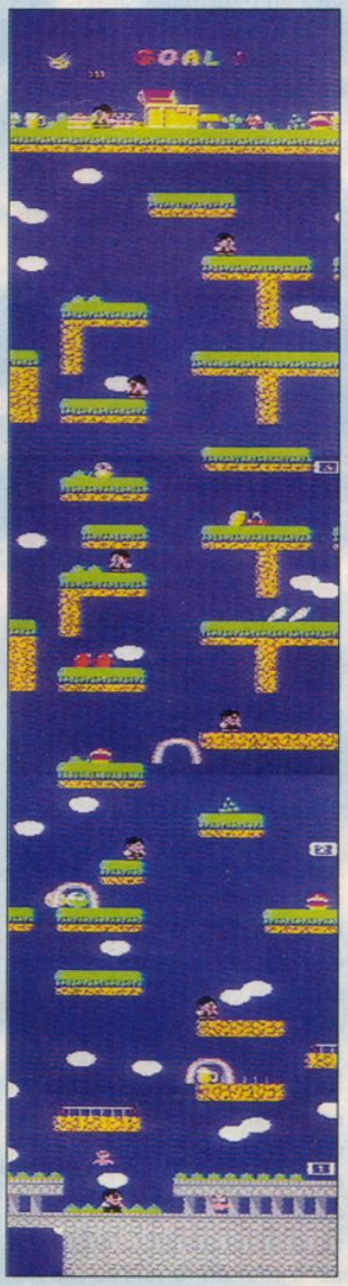
Ça bombarde sec !

LE TIR DE BUB

Le tir complet est très pratique.



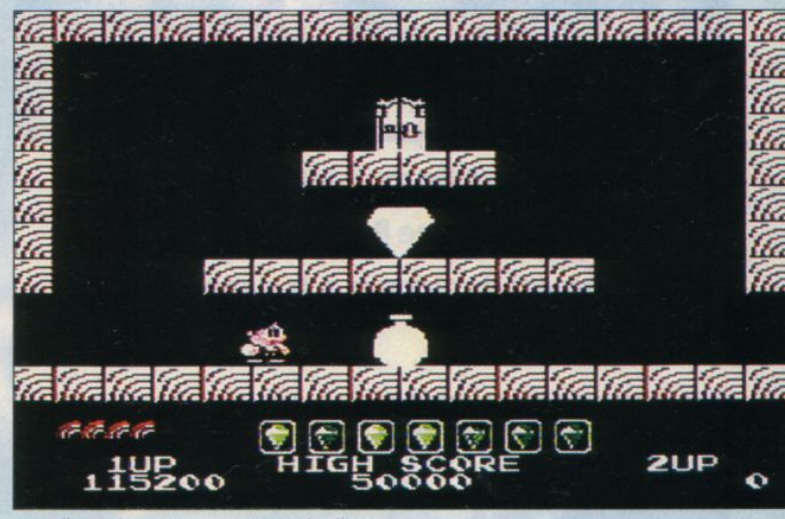
Dracula n'est pas le monstre de fin... cette fois.



toyantes et animation sans aucun reproche. Quant aux musiques, elles cadrent avec les niveaux. Malheureusement, il manque cette touche de je-ne-sais-quoi qui fait le différence entre un méga hit et un bon jeu. ■

Wonder Fra attend le n° 3

Sept diams pour un 1Up, mais l'eau monte...



Les salles secrètes ont un rapport avec les diams.

QUELQUES ENNEMIS

Asticot.

Piaf.

Araignée.

Mini Drakul.

Chauve-souris.

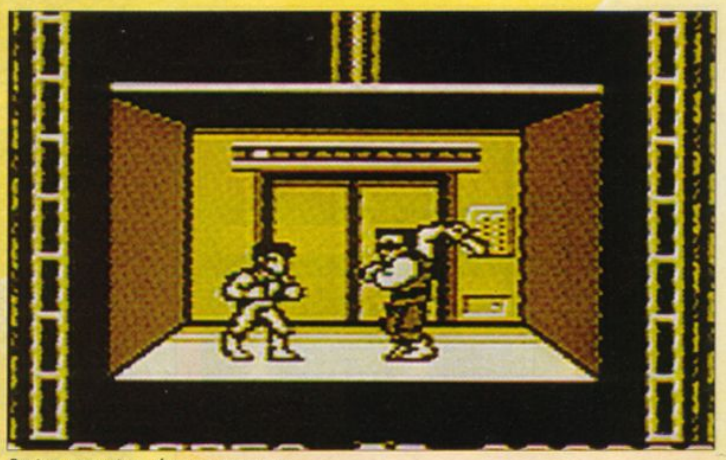
Drôle de squelette.

81%

EN RESUME

RAINBOWS ISLANDS

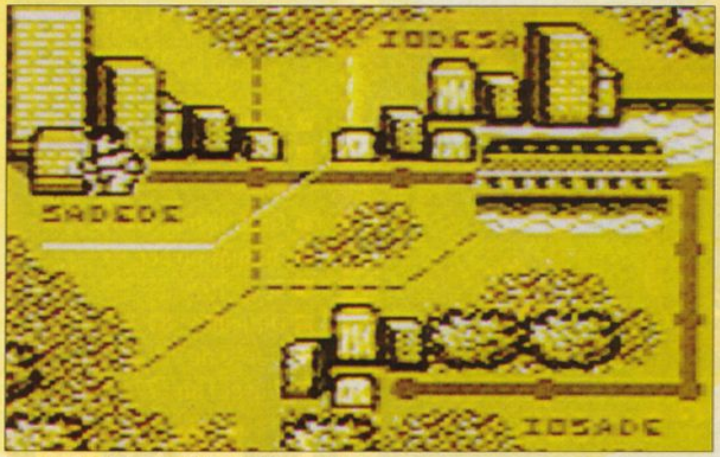
- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 81 %
- Animation : 86 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 83 %
- Player Fun : 77 %


Baston au couteau dans un ascenseur.

Deuxième service de marrons pour les punks qui squattent la Game Boy. L'ancêtre des beat'em up est-il toujours à la page ? Here we go !

On s'en prend plein la tête.

Quand on pense aux jeux de baston, un nom vient instantanément à l'esprit : Double Dragon. Il faut dire que ce vénérable titre a pratiquement tout inventé dans ce domaine. Sorti il y a un sacré bout de temps sur borne d'arcade, ce fut le tout premier à proposer le **jeu à deux**. De même, les coups étaient inédits pour l'époque : coup de boule, coup de genou, saut retourné... L'impact de Double Dragon pouvait largement se mesurer à celui de Street Fighter II aujourd'hui. L'autre grande innovation, c'est qu'en mode deux joueurs, on pouvait se taper l'un sur l'autre. Arrrgh ! Bonsoir les amitiés brisées...



La carte des trois zones de Double Dragon II.

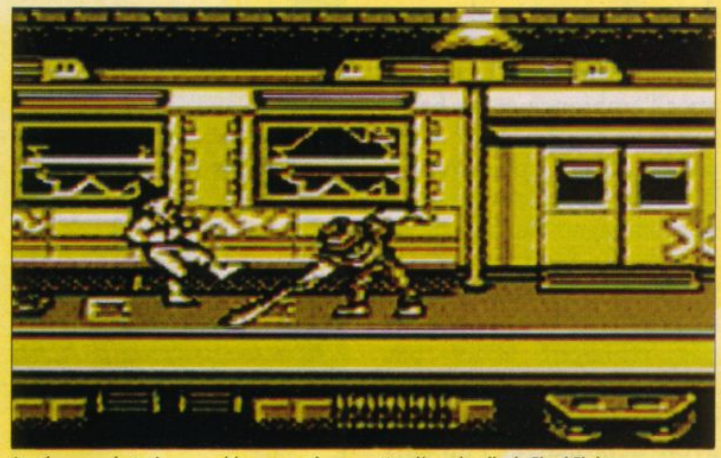
DOUBLE VAN DAMME... EUH... DOUBLE DRAGON !

La première adaptation de Double Dragon sur Game Boy étant particulièrement réussie, c'est donc avec plaisir et avec un *a priori* plutôt positif que l'on accueille cette suite du retour de la fureur du dragon. Première observation, le scénario n'évolue guère. Sauf que l'on apprend avec tristesse, snifff, que la meuf que l'on s'est cassé le pouce à sauver dans l'épisode précédent, s'est finalement fait descendre par des ninjas quelconques... Pffffff, à quoi ça sert que l'on se décarcasse ? Sinon, le reste du scénario c'est n'importe quoi, tout juste un prétexte à **baston**, mais on s'en fout ! On ne choisit pas ce jeu pour réfléchir.

Double Dragon dans le métro !

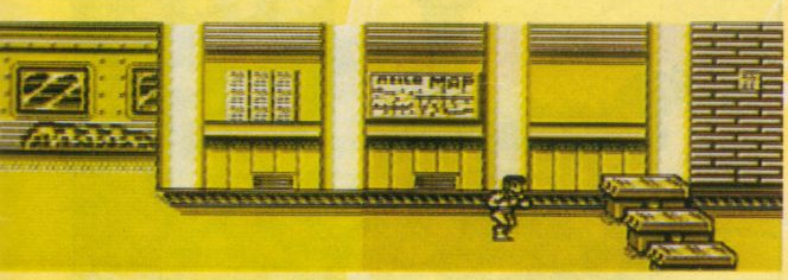
TU VEUX MOURIR, TOI ?

Dès que les premiers pixels s'affichent, on retrouve tout de suite l'ambiance bien marquée de la version originale. Y'a pas à dire, on s'est pas trompé de jeu, c'est bien le beat'em up auquel on s'attendait. Immédiatement, les premiers ennemis viennent vous prendre la tête. C'est peut-être une idée fausse, mais à première vue, et même en mode Easy, je les trouve plus dur à taper que dans Double Dragon premier du nom. Impossible de dire pourquoi, mais j'ai besoin de plus de **concentration** que sur les autres cuvées, pour progresser. Déliré-je ? Ce qui n'empêche que l'autre gros Bill qui tente de m'éclater la tête, en guise d'accueil dans son univers pixelisé, je lui mets un méga coup de latte dans la tronche ! Ça commence fort, surtout qu'ils sont deux, en plus. Pas de problème, on se les prend un par un en faisant bien gaffe de ne pas se faire coincer entre eux. Si, par malheur, un ennemi vous tient par le colback, il est possible de se dégager, en mettant la manette vers le bas ou le haut, en fonction de l'endroit où vous êtes dans l'écran. Allez, deux coups chacun, et ils rejoignent leurs ancêtres. Voilà, c'est parti pour **dix levels** de combat



La séquence du train ressemble comme deux gouttes d'eau à celle de Final Fight.

acharné contre toute la racaille du Bronx. Ces dix levels s'étendent sur trois zones spécifiques, les rues, le métro et l'immeuble du boss qu'il faudra killer en final pour retrouver sa sérénité. Il est d'ailleurs rigolo de noter que le passage du métro ressemble très fortement à celui de Final Fight (arcade/Super Nintendo), je ne sais pas lequel des deux est pompé, mais ça manque un peu d'originalité, tout de même...



EH YOU, FUCKIN' BASTARD !

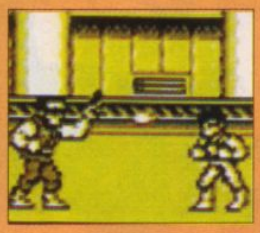
On ne peut pas dire que les ennemis soient particulièrement nouveaux. On retrouve l'armada de punks, gros hells angels terminés à la bière, et autres Portoricains rois du couteau : bref le classique dans Double Dragon.

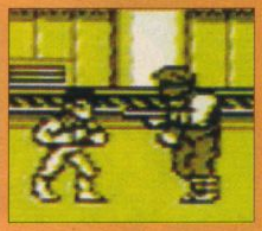
Il y a toujours les boss de fin de niveau, qui demandent tous un petit peu d'entraînement pour les éjecter hors de votre route. Les coups sont relativement variés avec, cependant, une très mauvaise note pour le saut que l'on obtient en appuyant sur les deux boutons en même temps, ce qui est particulièrement nul au niveau de la jouabilité, sinon tout le reste est très bien.

Et, pour finir, une mention toute particulière pour les **graphismes**, qui sont d'une qualité, malgré l'écran monochrome de la Game Boy, à tomber par terre. Encore une fois, Double Dragon s'en tire avec les honneurs, et en profite pour rester le meilleur beat'em up de la Game Boy... Chpafff ! ■

Double Crevette

LES BOSS

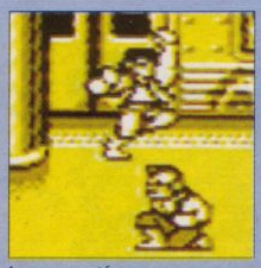




LES COUPS DU DRAGON

Le coup de poing.

Nouveauté : on peut désormais écraser un ennemi quand il est à terre, comme au catch.



Le coup sauté.

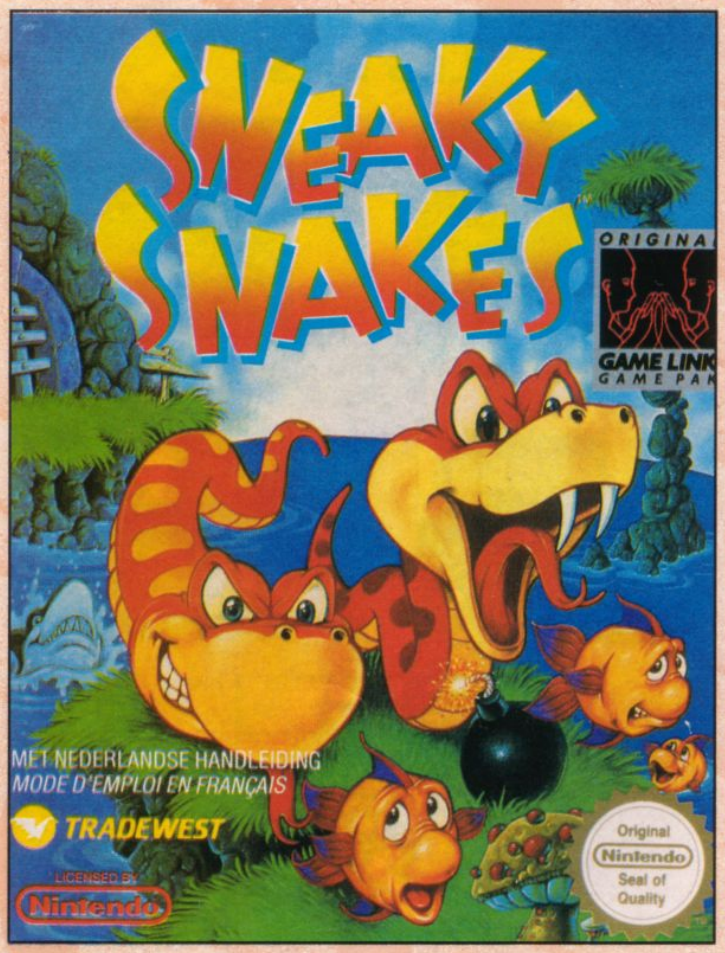
Le coup de pied.

91%

EN RESUME

DOUBLE DRAGON II

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 96 %
- Animation : 84 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 89 %



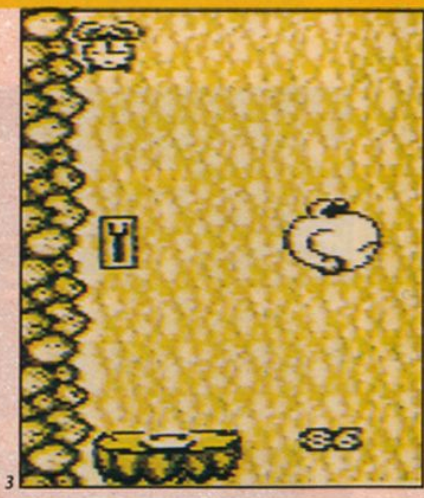
Les incroyables serpents de Snake Rattle and Roll se paient une virée sur la Game Boy... Bon, je reprends ma NES !

Les possesseurs de NES connaissent bien Snake Rattle and Roll, qui passe pour être l'un des meilleurs et l'un des plus originaux jeux de cette machine. C'est avec surprise que l'on accueille cette version **Game Boy**. Ce passage a occasionné un changement complet de la forme du jeu. Bien qu'encore assez inhabituel, le jeu a perdu de son étoffe... Sniff !

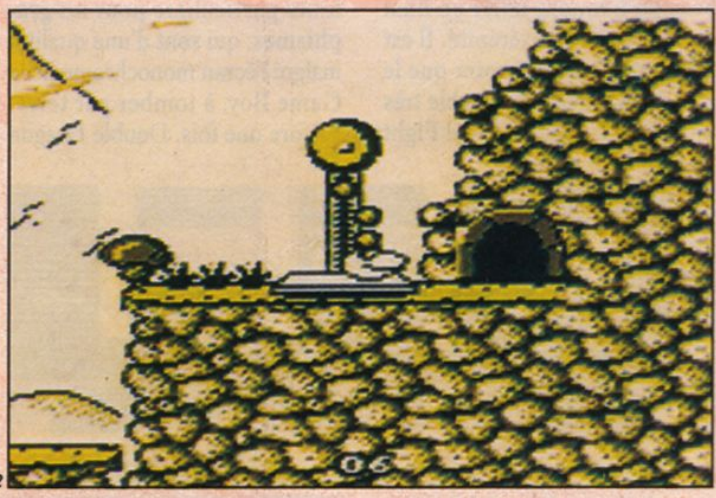
SERPENTS AMERS

Fini la vue en simili 3D de la version NES, sur Game Boy, on se retrouve avec une vue de côté, classique « jeu de plate-forme ». Snake Rattle and Roll sont toujours là, rassemblés par la magie du câble de connexion. Le but du jeu n'a pas changé, il faut toujours avaler des petites boules d'énergie, en évitant les bombes et les aspérités du terrain. Seulement voilà, les concepteurs ont rajouté des incidents de parcours comme des rochers qui tombent ou des trucs dans ce genre. Et cela ne colle pas vraiment avec l'ambiance et les habitudes de ce jeu. Donc, c'est pas terrible. Et puis comme la perte de la perspective s'accompagne d'une perte de liberté de mouvement (la profondeur n'existe plus !), on n'est malheureusement pas vraiment attiré par Sneaky Snakes. Il suffit de deux ou trois parties pour en avoir déjà marre. J'en suis d'autant plus déçu que j'étais vraiment un fan de la version NES... Tant pis ! ■

Crevette,
serpent entre deux terres...


3

4


2

1 – Des plaques d'égouts qui cachent plein de surprises.
2 – Il faut faire un poids suffisant sur la balance pour passer au level suivant.
3 – Snake gonfle pour ramasser toutes les options d'une warp zone.
4 – Ces machines crachent les petits trucs que vous devez manger pour prendre du poids.

1

45%

EN RESUME

SNEAKY SNAKES

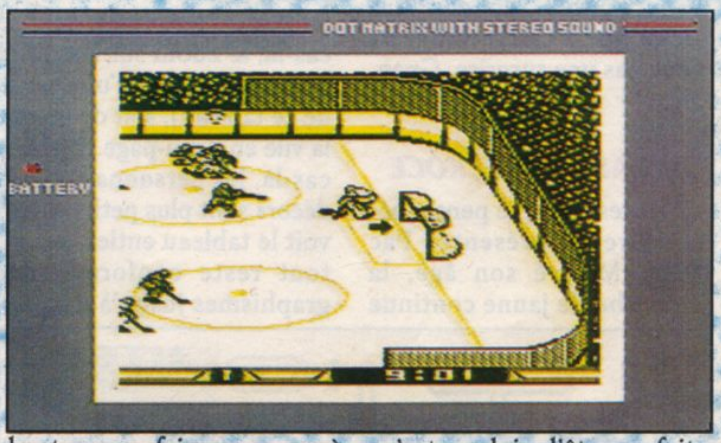
- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 60 %
- Animation : 85 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 84 %
- Durée de vie : 15 %
- Player Fun : 39 %

L'une des meilleures simulations de hockey passe des cristaux glacés d'une patinoire aux cristaux liquides d'une Game Boy... Qui se ressemble s'assemble ?

Cela fait bien longtemps que j'avais testé Blades of Steel sur la NES, que j'avais particulièrement apprécié, sans imaginer un instant qu'une telle simulation était réalisable sur Game Boy. Eh bien ! Palcom, une filiale de Konami, vient de relever le défi, et ne s'en est pas trop mal tiré.

CHOISIS TON ARME, AMI : COUP DE POING ? COUP DE PIED ?

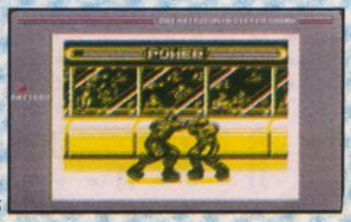
Ce qui est extraordinaire, dans Blades of Steel, c'est son étonnant réalisme, alors qu'il ne tourne que sur des consoles 8 bits. La jouabilité est parfaite, les auteurs n'ayant choisi que des solutions simples, mais efficaces. Ainsi, le contrôle des joueurs est totalement adapté au jeu. Un bouton pour faire une passe à l'un de ses ailiers, et l'autre bouton pour tirer. C'est enfantin, et largement suffisant pour s'offrir des parties au rythme effréné et aux sensations proches de celles d'un vrai match, même si la fatigue physique n'y est pas (quoique le pouce en prenne un sacré coup...) ! Surtout que l'effet de glisse n'est pas trop mal rendu, et que toutes les règles de ce sport fascinant sont conservées. Et même les fameuses bastons, qui font la réputation des rencontres professionnelles, se déroulent bel et bien sous vos yeux. Un joueur vous bloque de face, ça dégénère, et chpaf ! un coup dans la tête ! L'autre réplique, et c'est celui qui gagne au poing qui garde la possession du palet... Comment, c'est immoral ? Oui, oui, totalement, mais qu'est-ce que c'est amusant...



5

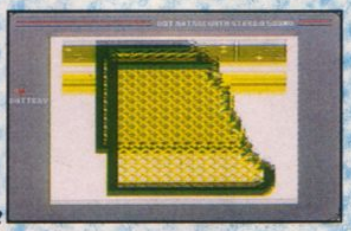
SUR LA GLACE, LA GAME BOY ECHAUFFE LES ESPRITS

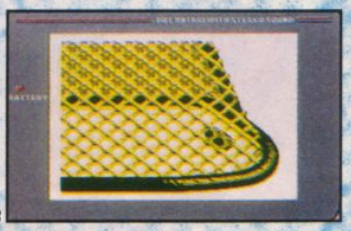
Les capacités de la Game Boy sont exploitées à fond, et le résultat vous en met plein les mirettes. Les graphismes sont sublimes pour ce type de jeu et sur ce type de machine. Il y a sans arrêt des petites animations sur l'écran. Et, puisqu'on aborde le sujet, celles de la patinoire et des joueurs ne souffrent d'aucun reproche. Bref, la réalisation n'est pas loin d'être parfaite, et si l'on ajoute que l'on peut choisir parmi une dizaine d'équipes américaines et canadiennes, ça vous réserve un sacré nombres d'heures de bonheur (surtout pour deux joueurs). ■



6

1


2


3

4

Crevette, on the rocks

1, 2, 3, 4 – Une sublime animation salue un but.
5 – On retrouve toute l'ambiance de ce sport.
6 – La baston fait désormais partie du hockey.

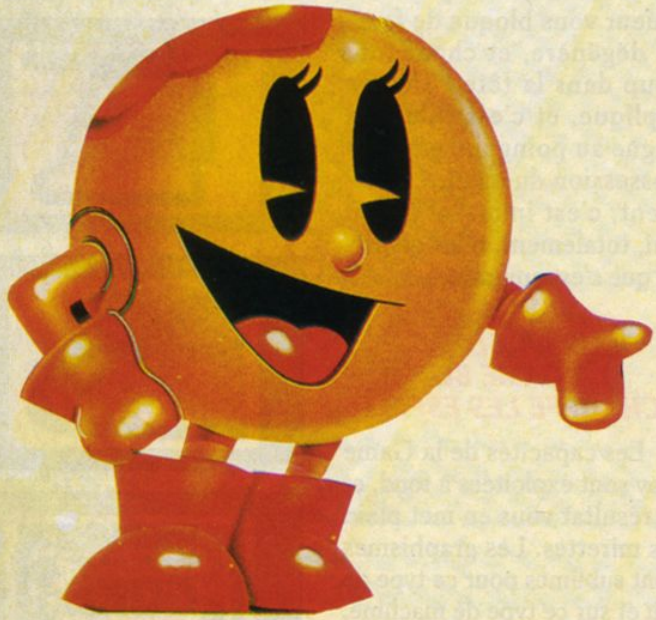
90%

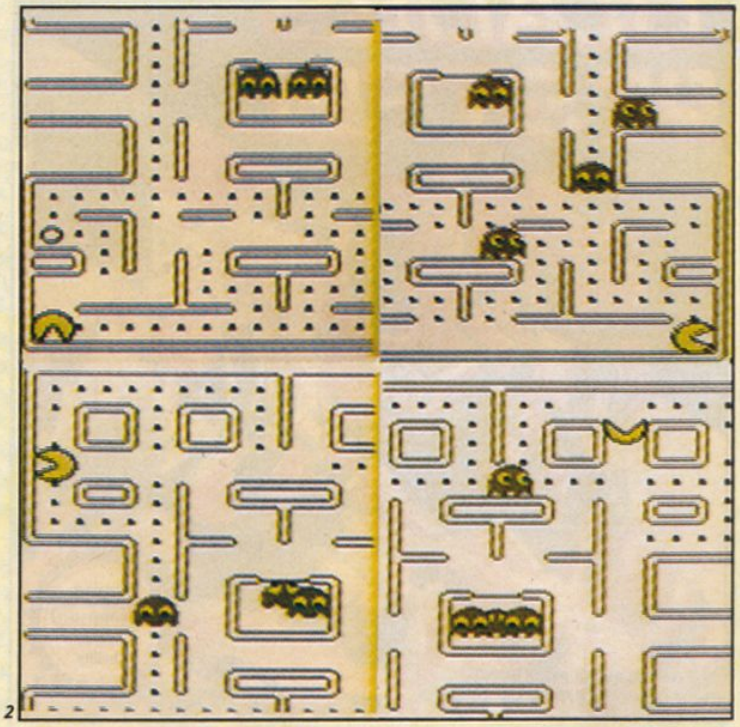
EN RESUME

BLADES OF STEEL

- Console : GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90 %
- Animation : 89 %
- Son : 82 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 89 %

PAC MAN





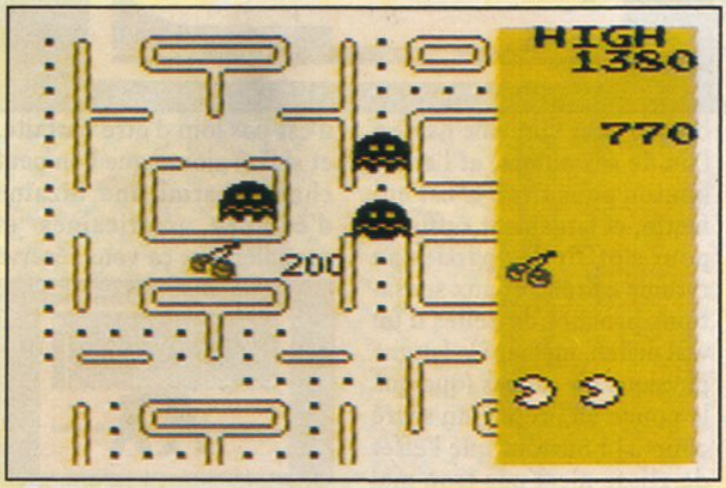
La Game Boy se paie un retour aux sources avec l'un des plus vieux jeux de l'histoire.

Au tout début était Pac Man ! Bien avant que Super Mario ne devienne le héros le plus joué et le plus connu du système solaire, Pac Man s'était imposé comme le **symbole** même du jeu vidéo. Avant Pac Man, il n'y avait rien : tout juste Pong, qui fut le premier jeu vidéo existant au monde. Pac Man est sorti juste après et eut un tel succès, que même ceux qui ne s'intéressaient pas au domaine du jeu, identifiaient immédiatement cette petite boule jaune. Tout cela se passait vers la fin des années 70, et personne ne se doutait encore de l'importance qu'allait prendre ce marché. Presque 15 ans plus tard, les jeux Nintendo se vendent par millions d'exemplaires et la Game Boy est en passe de devenir une cons e mythique. L'adaptat n de Pac Man, qui sombrait presque dans l'oubli ces derniers temps, sur la Game Boy, n'est donc pas une surprise. Gnap, gnap !

UN APPETIT FEROCE

Il n'est plus, je pense, nécessaire de présenter Pac Man. Malgré son âge, la petite boule jaune continue de dévorer les pastilles qui couvrent les dizaines et dizaines de tableaux que comprend le jeu. Cette version reprend les moindres détails de l'original avec, évolution oblige, quelques petites nouveautés. On notera, déjà, l'incroyable possibilité qui permet soit d'afficher le tableau en gros (mais dans ce cas-là, le **zoom** sur Pac Man ne permet de voir q'une partie de ce tableau), soit de mettre la vue en demi-page. Dans ce cas-là, les personnages et le décors sont plus petits et l'on voit le tableau entier. Sinon, tout reste conforme, des graphismes jusqu'à la musique. Le mode deux joueurs est tout aussi incroyable, et fonctionne un peu comme celui de Tetris. Les fans de Pac Man devraient donc beaucoup apprécier ce jeu, mais pour les autres, je ne serais peut-être pas aussi catégorique ! ■

Crevette Man



1 – Pac Man vient de se goinfrer un fantôme.
2 – Le tableau 1 complet

82%

EN RESUME

PAC MAN

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 9 %
- Animation : 65 %
- Son : 50 %
- Difficulté : 35 %
- Durée de vie : 59 %
- Player Fun : 69 %

Entrez dans le Monde Merveilleux de Nintendo®

• POUR UNE COMMANDE DE : 800 F ET PLUS
IL VOUS SERA OFFERT UNE POUPEE SUPER MARIO (28 CM).
• POUR UNE COMMANDE INFERIEURE à 800 F
IL VOUS SERA OFFERT UN CADEAU SURPRISE.

Aventure, action, arcade, sport, stratégie : des **jeux Intelligents** qui s'adressent à tous les goûts et tous les âges. **Des scénari époustouflants**, des tableaux sans cesse renouvelés et des **effets sonores superbes** qui feront de vous le héros d'aventures fantastiques.

Les consoles NINTENDO se branchent directement sur votre téléviseur par prise Péritel.

LE NES FOUR SCORE Réf. : 600.004

POUR LE PLAISIR DE JOUER JUSQU'A QUATRE JOUEURS A LA FOIS !

Le plaisir, ça se partage ! Branché à la console, le NES FOUR SCORE permet jusqu'à 4 joueurs de jouer simultanément. Toute combinaison de 1 à 4 joueurs est possible avec les jeux spécialement conçus. Il est compatible avec le NES MAX, le NES AVANTAGE et les manettes NINTENDO classiques. NES FOUR SCORE : PARCE QU'A 4 JOUEURS, C'EST MEILLEUR ENCORE.

350 F

490 F

LE DOUBLE PLAYER Réf. : 600.000

Défiez votre partenaire grâce au Double Player de NINTENDO. Deux manettes hyper-sophistiquées qui vous permettent de jouer à deux simultanément. Sans fil, muni d'un turbo et d'un ralenti, le Double Player vous offre la possibilité de vous lancer dans un face à face redoutable.

ACCESSOIRES

• DOUBLE PLAYER	réf. 600.000	490 F
• JOYSTICK NES ADVANTAGE	réf. 600.001	390 F
• MANETTE NES MAX	réf. 600.002	290 F
• PISTOLET ZAPPER	réf. 600.003	290 F
• NES FOUR SCORE	réf. 600.004	350 F
• LASERLINE (range. 15 logiciels)	réf 600.005	400 F
• MEUBLE BOIS (range. 28 logiciels)	réf. 600.006	330 F
• LE KIT DE NETTOYAGE	réf. 600.010	185 F
• REMOTE CONTROLLER	réf. 600.011	440 F

PIECES DETACHEES

• MANETTE (NES 204)	réf. 600.007	135 F
• CABLE RGB PERITEL (203A)	réf. 600.008	165 F
• ADAPTATEUR (NES 202)	réf. 600.009	195 F

• A Boy and his Blod	Réf. : 500.049	390 F
• Adventure of Link	Réf. : 500.000	390 F
• Bad Dudes	Réf. : 500.044	450 F
• Batman	Réf. : 500.002	450 F
• Battle of Olympus	Réf. : 500.045	390 F
• Bayou Billy	Réf. : 500.003	390 F
• Bionic Commando	Réf. : 500.046	450 F
• Blades of Steel	Réf. : 500.047	390 F
• Blue Shadow	Réf. : 500.089	390 F
• Boulder Dash	Réf. : 500.048	350 F
• Bubble Babble	Réf. : 500.050	350 F
• Burai fighter	Réf. : 500.004	350 F
• Captain Skyhawk	Réf. : 500.051	390 F
• Chevaliers du Zodiaque	Réf. : 500.053	390 F
• Days of Thunder	Réf. : 500.054	450 F
• Defender of the Crown	Réf. : 500.005	450 F
• Donkey Kong Classics	Réf. : 500.055	290 F
• Double Dragon	Réf. : 500.006	450 F
• Double Dragon II	Réf. : 500.007	450 F
• Dragon Ball	Réf. : 500.008	360 F
• Dragon's Lair	Réf. : 500.101	450 F
• Dr Mario	Réf. : 500.009	350 F
• Duck Hunt	Réf. : 500.057	290 F
• Duck Tales	Réf. : 500.010	450 F
• Faxanadu	Réf. : 500.011	390 F
• Fester's Quest	Réf. : 500.058	360 F
• Fighting Golf	Réf. : 500.083	390 F
• Gauntlet II	Réf. : 500.012	450 F
• Goal	Réf. : 500.085	450 F
• Gradius	Réf. : 500.098	330 F
• Gremlins II	Réf. : 500.015	490 F
• Gumshoe	Réf. : 500.059	290 F
• Gunsmoke*	Réf. : 500.077	350 F
• Hogan's Alley	Réf. : 500.060	290 F
• Ikari Warrior	Réf. : 500.099	350 F
• Iron Sword	Réf. : 500.079	430 F
• Isolated Warrior	Réf. : 500.061	390 F
• Jack Chans Action Kung*	Réf. : 500.064	450 F
• Jack Nicklaus Golf	Réf. : 500.016	450 F
• Kabuki Quantum Fighter	Réf. : 500.062	390 F
• Kickle Cubicle	Réf. : 500.096	390 F
• Kung Fu	Réf. : 500.063	290 F
• Legend of Zelda	Réf. : 500.017	390 F
• Life Force	Réf. : 500.064	430 F
• Low G Man	Réf. : 500.094	390 F
• Maniac Mansion	Réf. : 500.100	550 F
• Mega Man II	Réf. : 500.018	490 F
• Metroid	Réf. : 500.065	390 F
• Mission Impossible	Réf. : 500.087	450 F
• New Ghostbusters II*	Réf. : 500.013	390 F
• North and South*	Réf. : 500.056	450 F
• Paper boy	Réf. : 500.020	390 F
• Pinbot	Réf. : 500.021	390 F
• Power Blade	Réf. : 500.093	390 F
• Probotector contra	Réf. : 500.022	390 F
• Punch out	Réf. : 500.023	350 F
• Rad Gravity	Réf. : 500.024	390 F
• Rad Racer	Réf. : 500.025	390 F
• Rescue	Réf. : 500.027	360 F
• Rescue Rangers*	Réf. : 500.084	450 F
• Robocop	Réf. : 500.028	450 F
• Robowarrior*	Réf. : 500.052	350 F
• Rush'n Attack	Réf. : 500.082	360 F
• Roller Games	Réf. : 500.092	450 F
• Rygar*	Réf. : 500.001	350 F
• Section z*	Réf. : 500.091	195 F
• Shadow Warrior	Réf. : 500.067	390 F
• Shadowgate	Réf. : 500.068	550 F
• Silent Service	Réf. : 500.029	390 F
• Simon's Quest	Réf. : 500.069	390 F
• Simpsons	Réf. : 500.090	390 F
• Skate or Die	Réf. : 500.070	360 F
• Ski or Die	Réf. : 500.071	390 F
• Snake Rattle'n Roll	Réf. : 500.072	350 F
• Snake's Revenge*	Réf. : 500.019	390 F
• Solar Jetman	Réf. : 500.030	390 F
• Solomon's key*	Réf. : 500.026	290 F
• Solstice	Réf. : 500.073	390 F
• Star wars	Réf. : 500.066	490 F
• Stealth Atf	Réf. : 500.074	390 F
• Super Mario Bros	Réf. : 500.031	290 F
• Super Mario Bros II	Réf. : 500.032	390 F
• Super Mario Bros III	Réf. : 500.095	450 F
• Super off Road	Réf. : 500.033	360 F

*A PARAITRE

• Super Spike V'Ball	Réf. : 500.075	390 F
• Spy Spy	Réf. : 500.081	350 F
• Swords & serpants	Réf. : 500.086	390 F
• Tetris	Réf. : 500.035	350 F
• TMNT Turtle Ninja	Réf. : 500.036	390 F
• Top Gun 2ND Mission	Réf. : 500.097	450 F
• Top player Tennis*	Réf. : 500.034	390 F
• To the Earth	Réf. : 500.080	290 F
• Track and Field II	Réf. : 500.038	390 F
• Trojan*	Réf. : 500.043	290 F
• Turbo racing	Réf. : 500.039	450 F
• Wild Gunman	Réf. : 500.076	290 F
• Wizards & Warriors	Réf. : 500.078	360 F
• World Cup	Réf. : 500.040	390 F
• World Wrestling	Réf. : 500.041	390 F
• Wrath Black Manta	Réf. : 500.042	390 F
• Wrestlemania*	Réf. : 500.037	350 F
• WWF Challenge	Réf. : 500.088	390 F

NINTENDO c'est aussi le GAME BOY

GAME BOY Réf. : 300.000

Inclus dans le package :
• Le superbe jeu TETRIS.
• Des écouteurs stéréo.
• Un câble vidéo-link qui permet de jouer à deux simultanément et de disputer des parties acharnées.
• Des piles.

Les cartouches de jeu GAME BOY. Les meilleurs titres : Arcade, Action, Aventure, Stratégie et Sport

*Colissimo : 48 h.

ACCESSOIRES

• BATTERY PACK	Réf. 200.000	350 F
• SACOCHE/TRANSP. NYLON (6 logiciels 17x6x17)	Réf. 200.001	230 F
• SACOCHE/TRANSP. NYLON (6 logiciels + acces.)	Réf. 200.005	170 F
• SACOCHE/TRANSP. NYLON (8 logiciels + acces.)	Réf. 200.006	175 F
• BOITIER RIGIDE/TRANSP. (5 logiciels 20x9x16)	Réf. 200.002	140 F
• LIGHT BOY-LOUPE éclairante (12,5x4,5x16,5)	Réf. 200.003	290 F
• CASE BOY - étui antichoc	Réf. 200.004	120 F

Club Nintendo®

SOS (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO
Renvoyez votre bulletin d'adhésion qui se trouve à l'intérieur du produit au Club Nintendo
B.P. 14 - 95311 CERGY-PONTOISE CEDEX

POUR COMMANDER Sté ENCODGEST
Ctre cial. Mirabeau - B.P. 55 - 95230
SOISY-SOUS-MONTMORENCY - Tél. : 34 17 21 99

*Prix valables sauf erreur d'impression Modifications des tarifs sans préavis

• Amazing spiderman	Réf. : 100.001	230 F
• Balloon Kid	Réf. : 100.002	230 F
• Batman	Réf. : 100.020	270 F
• Boulder Dash*	Réf. : 100.030	230 F
• Boxxle	Réf. : 100.027	250 F
• Bubble Ghost	Réf. : 100.046	250 F
• Bugs Bunny	Réf. : 100.021	250 F
• Burai fighter	Réf. : 100.003	230 F
• Castelvania	Réf. : 100.037	230 F
• Chase HQ.	Réf. : 100.034	250 F
• Dyna Blaster	Réf. : 100.028	230 F
• Double Dragon	Réf. : 100.005	230 F
• Dr Mario	Réf. : 100.006	230 F
• Duck Tales	Réf. : 100.038	250 F
• F-1 Race	Réf. : 100.025	290 F
• Fallof the Foot Clan*	Réf. : 100.039	235 F
• Fortified zone	Réf. : 100.041	270 F
• Gargoyle's quest	Réf. : 100.007	230 F
• Gauntlet II	Réf. : 100.047	290 F
• Ghostbusters II	Réf. : 100.043	270 F
• Golf	Réf. : 100.008	230 F
• Gremlins 2	Réf. : 100.036	270 F
• Hyper Lode Runner	Réf. : 100.026	230 F
• King of the zoo	Réf. : 100.009	195 F
• Kung-Fu Master*	Réf. : 100.032	230 F
• Motocross Maniacs	Réf. : 100.022	230 F
• Navy Seals	Réf. : 100.045	270 F
• Nemesis	Réf. : 100.044	270 F
• Nintendo World Cup	Réf. : 100.011	230 F
• Othello	Réf. : 100.042	230 F
• Paperboy	Réf. : 100.040	250 F
• Princess Blobette	Réf. : 100.029	230 F
• Qix	Réf. : 100.012	230 F
• Radar Mission	Réf. : 100.019	230 F
• R. C. Pro Am	Réf. : 100.033	230 F
• Robocop	Réf. : 100.035	270 F
• R-Type	Réf. : 100.024	230 F
• Revenge of the Gator	Réf. : 100.013	230 F
• Samurai Adventure	Réf. : 100.031	230 F
• Side Pocket	Réf. : 100.018	230 F
• Simpson's	Réf. : 100.049	270 F
• Solarstriker	Réf. : 100.014	195 F
• Super Mario land	Réf. : 100.015	230 F
•Teenage Mutant Héro Turtles	Réf. : 100.023	270 F
• Tennis	Réf. : 100.016	230 F
• Wizards & Warriors	Réf. : 100.017	230 F
• WWF Superstars	Réf. : 100.048	270 F

*A PARAITRE

BON DE COMMANDE à retourner à : Sté ENCODGEST, Ctre cial. Mirabeau
B.P. 55 - 95230 SOISY-SOUS-MONTMORENCY - Tél. : 34 17 21 99

REF. : ..... JEUX : ..... ACCESSOIRES : ..... CONSOLE : .....
REF. : ..... JEUX : ..... ACCESSOIRES : ..... CONSOLE : .....
REF. : ..... JEUX : ..... ACCESSOIRES : ..... CONSOLE : .....
REF. : ..... JEUX : ..... ACCESSOIRES : .....
CONSOLE : .....

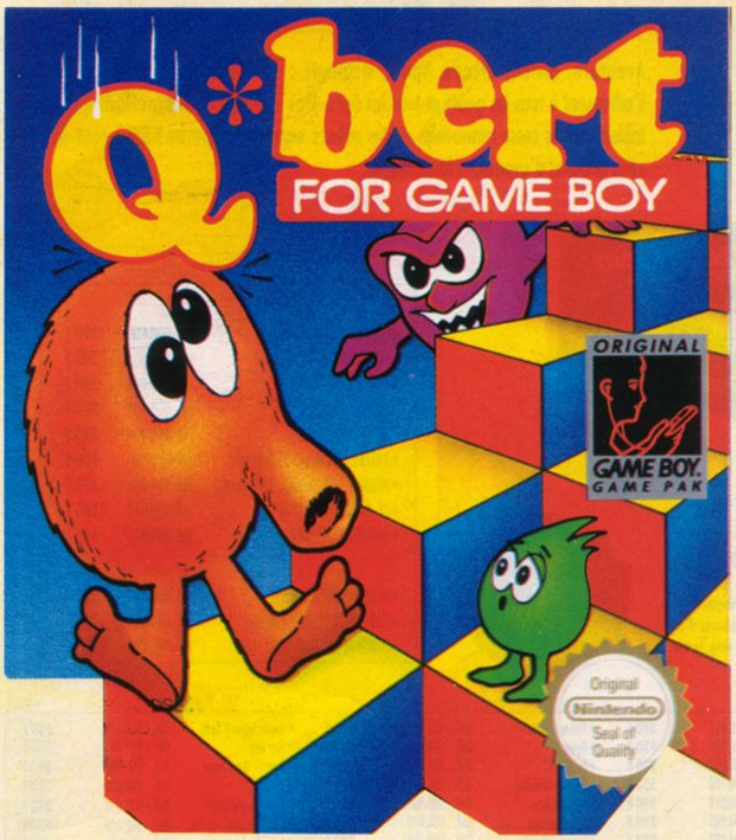
NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
VILLE : .....
CODE POSTAL : .....
Tél. : .....

Tous les produits NINTENDO FRANCE non représentés sont disponibles sur simple appel téléphonique, ou courrier. Délais et livraison à réception de la commande : 10 jours

Frais de port et d'emballage : + 25 F.
Frais de contre-remboursement : + 30 F.
Frais de port consoles / Accessoires de rangement : + 60 F.
Total à payer :
N° de Client :
Règlement : ❑ CB ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Chèque bancaire ❑ Paiement contre-remboursement
N° Carte Bleue Date d'expiration .../...
Signature (des parents pour les mineurs) :

© NINTENDO CO LTD

TEXTES ET PHOTOS © BANDAI FRANCE 90/91



Ouaaaaah ! T'as vu la tronche du truc ?

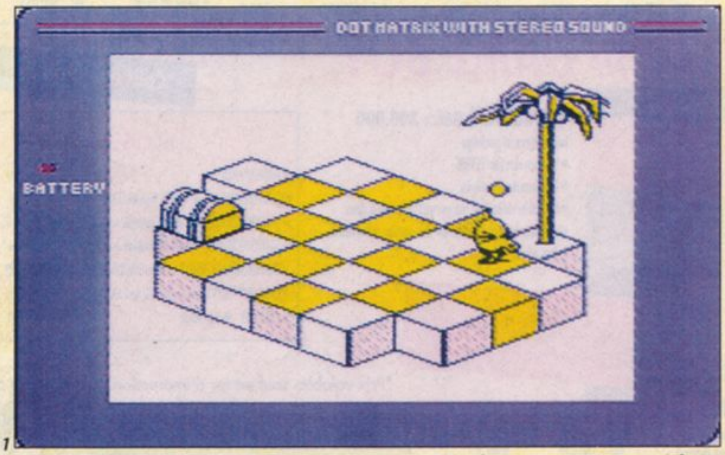
Ben oui, p'tit gars, c'est le camarade Q*Bert...

V'là ben des années qu'on l'avait pas vu...

Eh oui, cela n'a rien d'une farce, le p'tit Q*Bert fait son retour sur la Game Boy ! Pour les jeunots, faut que j'explique que Q*Bert est l'un des plus **vieux héros** de jeu, un peu dans le style Pac Man ou Bubble Bobble. Mais contrairement à ses petits camarades, il s'était fait complètement oublier ces dernières années. C'est donc avec une certaine nostalgie, empreinte d'un peu d'ironie, que nous l'accueillons sur l'écran monochrome de la console portable Nintendo.

UN JEU A REBONDISSEMENTS

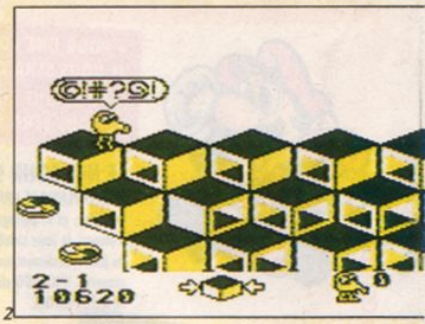
Q*Bert est une sorte d'**extraterrestre** constitué de deux pieds, connectés à un gros corps rouge et rond, le tout s'exprimant par le biais d'une bouche en trompette, et d'une paire d'yeux un peu louches ! Comme **anti héros**, on ne fait pas mieux. Cette espèce d'estomac sur pattes passe son temps à rebondir sur des cubes montés en escalier, et imitant des formes géométriques. Chaque fois qu'il passe sur une case, il la peint dans une autre couleur. Vous l'aurez donc vite compris, le but du jeu consiste à peindre toutes les cases du tableau. Mais tout cela se ferait le plus simplement du monde, s'il n'y avait pas quelques **obstacles** à surmonter. Principalement les sortes de bestioles qui dégringolent le long des parois, et qui enlèvent une vie à notre ami s'il a le malheur de les toucher. Il faut aussi éviter de tomber dans le vide. Mais je crois que ce qui est le plus énervant, ce sont les petits ressorts qui vous poursuivent à grands rebonds... Ils sont vraiment durs à éviter !

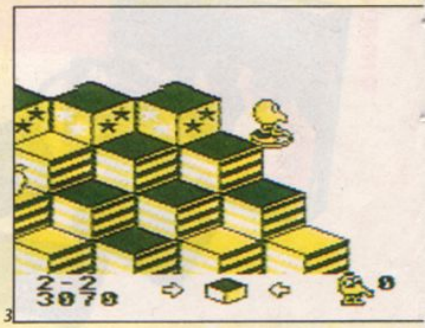


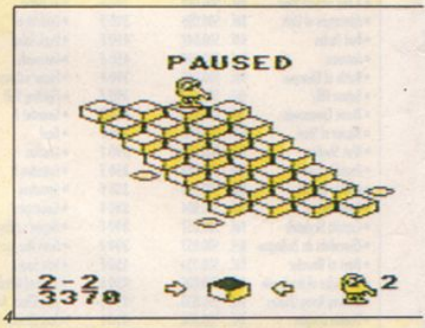
ÇA SWINGUE SUR GAME BOY

Tout au long des 64 tableaux (16 levels de 4 stages chacun), il faudra déjouer les mouvements de toutes ces petites bestioles qui en veulent à votre peau, mais aussi éviter à tout prix un faux pas. Il y a bien sûr quelques **options** qui donnent des points, des vies, ou qui gèlent les ennemis. On admirera particulièrement la très bonne jouabilité, les sons de qualités (Q*Bert lance plein d'onomatopées digitalisées) et l'originalité de ce petit jeu qui, l'air de rien, donne sérieusement envie de jouer. ■

Q*Crevette







1 – Une petite animation salue la fin d'un level.
*2 – Quand Q*Bert se fait toucher, il lance une série d'insultes.*
*3 – Q*Bert peut utiliser des plates-formes pour passer d'un endroit à un autre.*
4 – Le mode Pause offre la carte du tableau.

89%

EN RESUME

Q*BERT

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 75 %
- Animation : 89 %
- Son : 92 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 81 %
- Player Fun : 89 %

13 JEUX A GAGNER

CONCOURS

Pour avoir plus de chances de gagner, participez au concours sur 3615 Player One.

et JESSICO

PRESENTENT LE GRAND CONCOURS

JEUX GRATUITS

LES LOTS

1er PRIX :
3 jeux

2e PRIX :
2 jeux

3e au 10e PRIX :
1 jeu

LES JEUX SONT A CHOISIR DANS LA PAGE DE PUBLICITE JESSICO (P. 101)

LES QUESTIONS

1. COMBIEN DE JEUX ONT ETE TESTES DANS CE NUMERO DE *PLAYER ONE* ?
2. QUELLE NOTE A OBTENU TOKI SUR MEGADRIVE DANS CE MEME NUMERO ?
3. QUI A TESTE DESERT STRIKE ?

Adressez vos réponses sur 3615 Player One
ou sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS JESSICO,
31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : 10 JUIN 1992
Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

Il est des jeux qui ont marqué l'histoire de la micro. Defender of the Crown en fait partie, et sa venue sur console était attendue par plus d'un.

Le voici donc et sur cette bonne vieille NES, en plus : gageure réussie avec brio par l'équipe de Palcom, une filiale de Konami. L'original micro, réalisé par Cinemaware, était si bien que le terme « jeu à la Cinemaware » est toujours donné pour ce type de soft.

L'AS TARTE AGIT

Bon, vous m'direz que c'est bien beau tout ça, mais vous aimeriez bien savoir ce que c'est. C'est très simple (enfin, pas tant qu'ça). Nous sommes à l'époque de **Robin des Bois**, le roi d'Angleterre est mort sans successeur et tous les seigneurs du pays se battent pour récupérer la couronne. Vous êtes un seigneur saxon et votre but premier est d'empêcher l'un des trois seigneurs normands de prendre le pouvoir. Deux autres seigneurs saxons peuvent éventuellement vous aider, mais eux aussi aimeraient bien prendre la place du roi d'Angleterre... Au départ, vous ne gouvernez qu'une région (indiquée par un cheval sur la carte). Il s'agira alors de **gérer l'or** de votre fief de façon à créer des armées, des châteaux ou bien des engins de siège afin d'envahir les régions avoisinantes. Tout ça pour récupérer de l'or et des hommes. Ces phases stratégiques se résolvent sur le champ de bataille. Vous pouvez aussi organiser des tournois de chevalerie ou des raids contre les châteaux ennemis, ces phases de jeux étant de l'arcade pure. Enfin, vous pouvez faire appel à Robin des Bois qui pourra vous apporter son aide trois fois.

La forêt de Sherwood est très accueillante.

Vue du champ de bataille.

Un autre endroit très agréable...

Une partie bien entamée.

UN PEINTRE DANS LA CARTOUCHE

En clair, vous avez droit à un jeu de **stratégie** agrémenté par-ci par-là de phases d'action. Le niveau est relativement dur et les premières parties se soldent rapidement par une **guerre** terminée en cinq minutes en faveur des Normands. En s'acharnant, on peut bien sûr en voir le bout. Le tout est servi sur une musique moyenâgeuse du plus bel effet et par de superbes pages graphiques : c'est d'ailleurs peut-être les plus beaux graphismes que j'ai vus sur cette console. C'est donc un jeu que tous les stratèges en herbe se doivent d'avoir. ■

Wonder Fra,
Chevalier du monde imaginaire

Ne pas se faire bouter à la joute.

Encore un qui s'est fait tailler en brèche !

91%

EN RESUME

DEFENDER OF THE CROWN

- Console : NES
- Genre : stratégie
- Graphisme : 98 %
- Animation : 67 %
- Son : 83 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 77 %
- Player Fun : 88 %

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

GAMEBOY

GAMEBOY CARRY CASE	99
GAMEBOY Amplificateur Son	139
GAMEboy LOUPE+LUMIERE	199
GAMEBOY LUMIERE	129
GAMEBOY Allume cigare	129
GAMEBOY loupe(magnifier)	99
GAMEBOY Kit nettoyage	99
GAMEBOY HOLSTER	99
BATMAN/Return OF JOKER	259
BATTLESHIP	259
BEETLEJUICE	259
BLADES OF STEEL	259
BUGS BUNNY 2	259
CASTELLIAN	259
CASTELVANIA 2	259
CHASE HQ	259
CHOPLIFTER 2	259
DAYS OF THUNDER	259
DICK TRACY	259
DOUBLE DRAGON 2	259
DOUBLE DRIBLE 5 ON 5	259
DRAGON'S LAIR	259
FERRARI GRAND PRIX	259
FINAL FANTAZY 2	289
GAUNTLET 2	259
GREMLINS 2	259
HUDSON HAWK	259
HUNCH BACK	259
MARBLE MADNESS	259
MEGAMAN 2	259
MICKEY MOUSE 2	259
MISSILE COMMAND	259
MYSTERIUM	259
NAVY SEALS	259
NBA ALL STAR	259
NINJA BOY 2	259
NINJA GAIDEN	259
NINJA TARO	259
PAPERBOY 2	259
PITFIGHTER	259
POPEYE 2	259
PRINCE OF PERSIA	259
PYRAMIDS OF RA	259
PUNISHER	259
RAP QUEST	259
ROCKMAN WORLD	259
SOCCERMANIA	259
SPIDER MAN 2	259
SUPER KICK OFF	259
SUPER RC PRO AM	259
TEENAGE M TURTLE 2	259
TERMINATOR 2	259
THE ADAMS FAMILY	259
THE SIMPSONS	259
TOM AND JERRY	259
TOP GUN	259
TORTUES NINJA 2	259
TOUR DE TRASH	259
TURBO RACING	259
TURRICAN	259
ULTIMA RUINS OF VIRTUE	259
WHO FRAMED R.RABBIT	259
WWF SUPERSTARS	259
WORLD COURT SERIES	259

MEGADRIVE

688 ATTACK SUBMARINE	465
ABBRAMS BATTLE TANK	429
AFTER BURNER 2	429
AIR BUSTER	385
ALIEN STORM	429
BEANBALL BENNY	429
BONANZA BROS	385
BUCK ROGERS	429
BUDOKAN	429
BURNING FORCE	385
CALIFORNIA GAMES 2	465
CENTURION	429
DARK CASTLES	429
DECAPATTACK	385
DEVIL HUNTER	429
DICK TRACY	429
DONADO	429
DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON	429
EL VIENTO	539
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FANTASY STAR 2	579
FATAL REWIND	429
FERRARI GP CHALLENGE	429
FIRE MUSTANG	429
FIRE SHARK	385
FORGOTTEN WORLDS	385
GHOSTBUSTERS	385
GOLDEN AXE 2	429
GHOULS N'GHOSTS	429
HARD DRIVIN'	429
HELLFIRE	385
JAMES POND	429
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 2	392
JOHN MADDEN 1992	429
JORDAN VS BIRD	385
KLAX	429
LAKERS VS BULL	429
LAKERS VS CELTICS	429
MARBLE MADNESS	429
MERCS	465
MICKEY MOUSE	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
MOONWALKER	385
MONSTER WORLD 3	385
MYSTIC DEFENDER	385
NINJA BURAI	429
OUT RUN	465
PHANTASY STAR 3	465
PHELIOUS	385
POPULOUS	442
REVENGE OF SHINOBI	442
ROAD RASH	429
ROBOCOD	469
SHADOW DANCER	429
SHADOW OF THE BEAST	492
SHINING AT THE DARKNESS	465
SONIC HEDGEHOG	385
SPEEDBALL 2	429
SPIDERMAN	429
STAR CONTROL	429
STARFLIGHT	385
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	429
STREET SMART	429
STRIDER	465
SUPER BASEBALL	359

MEGADRIVE

SUPER BASKETBALL	385
SUPER VOLLEYBALL	429
SUPER MONACPO GP	429
SUPER OFF ROAD	385
SWORD OF VERMILLION	465
TERMINATOR	429
THE IMMORTAL	469
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE 3	442
TOE JAM AND EARL	442
TOKI	385
TROUBLE SHOOTER	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
VALIS 3	429
WINTER CHALLENGE	442
WRESTLER WAR	385
WORLD CUP ITALIA 90	385
XENON 2	385

ATARI LYNX

APB	320
AVESOME GOLF	320
BILL AND TED 'S	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIP'CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES-2	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	320
MS PACMAN	320
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
RAMPAGE	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO-SQUASH	270
RYGAR	320
SCRAPYARD DOG	320
SHANGAI	270
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320
ZARLOR MERCENARY	270

JOYSTICKS

JOYSTICK NINTENDO

Quickshot PYTHON 2	129
Quickshot MAVERICK 2	169
Quickshot INTRUDER 2	399
Quickshot AVIATOR 2	449
Quickshot FLIGHTgrip2	119
Quickjoy NI-5	159

GAME GEAR

ADAPT. MASTER A GEAR	189
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	129
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
AC ADAPTATOR	199
BATTERY PACK	369
AXE BATTLER	239
BASEBALL	239
BATTER UP	239
CHASE H.Q.	239
CHESSMASTER	239
CLUTCH HITTER	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DRAGON CRYSTAL	239
FACTORY PANIC	239
FANTASY ZONE	239
FROGGER	239
GOLDEN AXE	239
G-LOC	239
HALLEY WARS	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
JUNCTION	239
LEADERBOARD GOLF	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OUT RUN	239
PACMAN	239
PENGO	239
PUTTER GOLF	239
RAMPART	239
SHANGAI 2	239
SHINOBI	239
SLIDER	239
SOLITAR POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SPACE HARRIER	239
SPIDERMAN	239
SUPER GOLF	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	239
THE SIMPSONS	239
WOODY POP	239

JOYSTICKS

JOYSTICK MULTISYSTEM

QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	295
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	169
Quickshot INTRUDER 1	399
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119

SUPER FAMICON

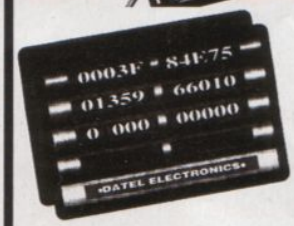
ACTAISER	495
ARCANA	525
BATTLE TANK	495
B.LAMBER BASKETBALL	495
CASTELVANIA IV	495
CHESSMASTER	495
CONTRA III	525
D.FORCE	495
DARIUS TWIN	495
DONJON MASTER	565
DRAKKEN	495
EARTH DEFENSE FORCE	495
FACE BALL 2000	495
F-ZERO	495
FINAL FANTAZY II	565
FINAL FIGHT	495
GHOULS & GHOSTS	485
GRADUIS III	495
GUN FORCE	525
HOLE IN HOLE	495
HOME ALONE	495
HOOK	495
HYPER ZONE	485
JOE ET MAC	495
JOHN MADDEN FOOTBALL	495
LAGOON	495
LAKER VS BULLS	495
LEMMINGS	495
NOLAN RYAN'S BASEBALL	495
OUT OF THIS WORLD	495
PAPERBOY II	495
PGA TOUR GOLF	495
PILOT WINGS	495
PITFIGHTER	495
POPULUS	495
RAILROAD TYCOON	525
R.P.M RACING	495
R.TYPE II	495
ROBOCOP III	495
ROCKETTER	495
SIM CITY	495
STREET FIGHTER II	595
SUPER BASEBALL 1000	495
SUPER BASES LOADED	495
SUPER OFF ROAD	495
SUPER R-TYPE	495
SUPER SOCKER Challenge	495
SUPER STRIKE EAGLE	525
SUPER TENNIS	495
THE SIMPSONS	495
THUNDER SPIRIT	495
ULTRA MAN	495
UN SQUADRON	495
W.W.F	495
WING COMMANDER	495
XARDION	525
Y'S III	545

SEGA MASTER

ACE OF ACES	335
ALIEN STORM	335
ASTERIX	335
BACK TO THE FUTURE 2	335
BONANZA BROS	335
BUBBLE BOBBLE	335
CALIFORNIA GAMES	335
CHASE HQ	335
CHESS	385
COLUMS	335
DIE HARD 2	335
DONALD DUCK	335
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	335
FIRE AND FORGET II	335
FLINSTONES	335
G.LOC	335
FORGOTTEN WORLDS	335
GAUNTLET	335
GHOSTBUSTERS	335
GHOULS AND GHOSTS	335
GOLDEN AXE	335
HEAVYWEIGHT BOXING	335
HEROES OF THE LANCE	335
JOE MONTANA FOOTBALL	335
LASER GHOST	335
LINE OF FIRE	335
LEADERBOARD	335
MERCS	385
MICKEY MOUSE	385
MOONWALKER	385
MS PACMAN	335
OUT RUN EUROPA	335
PACMANIA	385
POPULUS	355
R-TYPE	335
RUNNING BATTLE	335
SHADOW DANCER	335
SHADOW OF THE BEAST	335
SHINOBI	335
SONIC THE HEDGEHOG	385
SPEEDBALL	315
SPIDERMAN	385
STRIDER	335
SUPER KICK OFF	335
SUPER MONACO GP	385
TIME SOLDIERS	335
TOM AND JERRY	335
WONDERBOY 3	385
WORLD CUP ITALIA 90	335
XENON 2	335

PLUS FORT QUE TOUT
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY !
DEVENEZ INVINCIBLE !!
IMAGINEZ... DES VIES **INFINIES.**
- DE L'ÉNERGIE **INÉPUISABLE.**
- DES MUNITIONS **A VOLONTE.**
UTILISATION TRES SIMPLE
- ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ À DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS, JUSQU'À LA **DESTRUCTION TOTALE!.**

Sert aussi d'**adaptateur** pour les cartouches japonaises



NOUVEAU ACTION REPLAY *PRO*
VOUS PERMET EN PLUS TROUVER ET CREER VOS PROPRES PARAMETRES POUR AVOIR PLUS DE VIES, PLUS D'ENERGIE, PLUS DE NIVEAUX, ETC. ETC !

ACTION REPLAY

POUR
SEGA MEGADRIVE
449 F

PRO VERSION 549 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

18-05

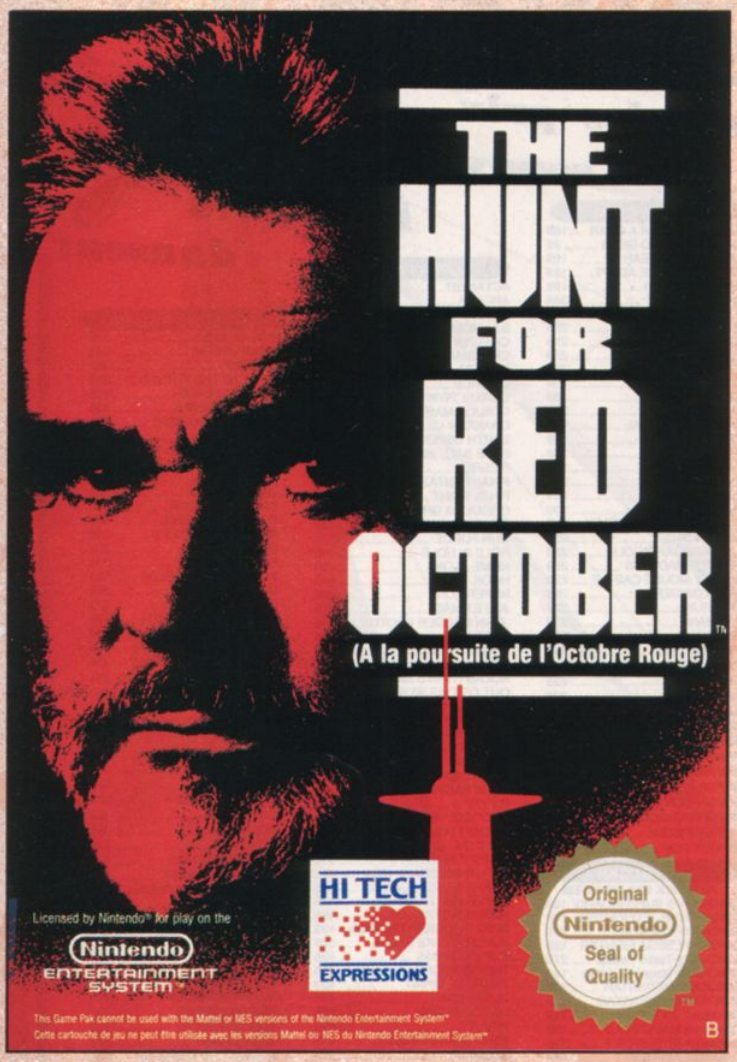
carte bleue CB
date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL
FAX : **93.97.07.00**

SIGNATURE OBLIGATOIRE

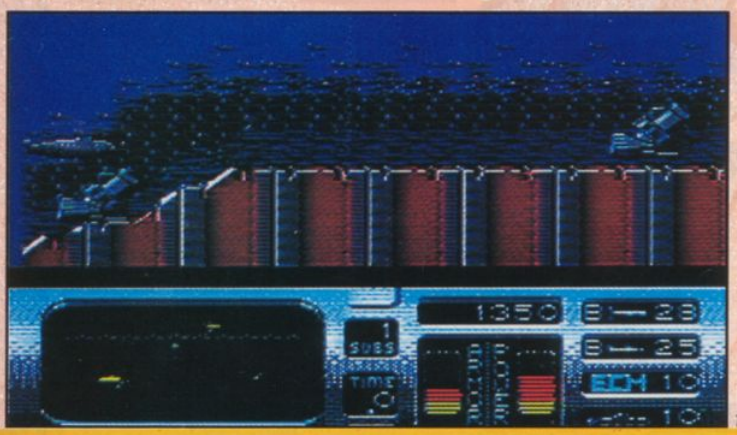
BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ▬ précisez votre ordinateur ..... DISC ❑ K7 ❑ ▬ Votre N° Client .....



Un best-seller, un film avec le grand Sean Connery, *Hunt for Red October* avait tout casser la baraque sur console. Il ne faut jamais jurer de rien.

A l'origine, *la Chasse de l'Automne rouge* (en français dans le texte) est un bouquin génial narrant les péripéties d'un **sous-marin nucléaire** soviétique dont le capitaine a décidé de passer, évidemment en pleine guerre froide, à l'Ouest. Le suspense était, ça va de soi, incroyable et... Mais je me demande bien pourquoi je vous raconte tout ça puisque le scénario de ce jeu n'a quasiment aucun rapport avec celui du livre. Est-ce bien la peine d'acheter (cher) les droits d'une histoire passionnante pour en faire un banal **shoot them up** ?



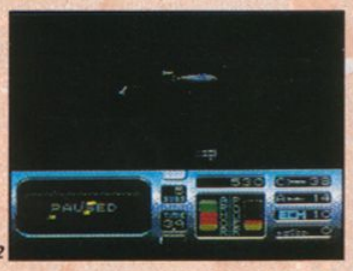
1

LES FONDS MARINS NE SONT PLUS CE QU'ILS ETAIENT

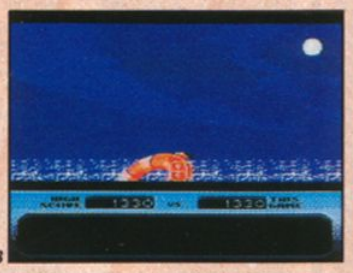
Vous voici donc aux commandes d'un sous-marin tentant de passer les lignes ennemies. Naturellement, les fonds grouillent d'obstacles, de canons, etc., sans parler des bateaux à la surface qui larguent des mines, ni des torpilles à tête chercheuse. Face à tant de **haine**, vous disposez de tout l'attirail d'un navire de guerre : torpilles frontales et dorsales (pour riposter aux attaques qui viennent d'en haut), leurres, systèmes rendant indétectable et moteur turbo. Ici, les munitions ne sont pas illimitées et il n'est pas inutile d'économiser ses tirs. Ce genre d'engin ne se manie pas aussi facilement que le dernier chasseur spatial XT32 et l'inertie du sous-marin est assez bien rendue : n'oubliez pas d'anticiper.

RETOUR VERS LE PASSE

Un shoot them up, ça doit être beau, sinon ça n'a pas grand intérêt... Et le problème de Hunt for Red October, c'est qu'il n'est pas agréable à l'œil. Pour être franc, il est même vraiment laid par endroits. Remarquez, ce n'est pas forcément désagréable. Personnellement, voir ainsi ce sous-marin monocolore se déplacer sur des fonds noirs au beau milieu de « bips » m'a replongé dans ma tendre enfance. C'était en 1982 et je jouais sur une Mattel Intellivision, le must technologique de l'époque, et j'exagère à peine. Toujours est-il qu'en 1992, on peut espérer autre chose. En plus, la prise en compte de l'inertie est peut-être réaliste, mais elle rend le **maniement désagréable**. Si vous n'avez pas spécialement envie de retrouver les douces saveurs du passé, vous gagnerez peut-être à vous dispenser de Hunt for Red October, qui atteint vraiment les abysses du jeu vidéo. Plutôt bien vu pour un sous-marin... ■



2



3

Iggy, veut remonter à la surface

1- Le bétonnage des mers, quelle plaie.
2- Beau travail du graphiste.
3- Gloups...

21%

EN RESUME

HUNT FOR RED OCTOBER

- Console : NES
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 25 %
- Animation : 33 %
- Son : 18 %
- Difficulté : 67 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 5 %

ADVENTURES OF LOLO 2

The Adventures of Lolo fait partie des jeux qui déclenchent une hystérie incontrôlable chez Crevette... Alors, quand il a trouvé ce deuxième épisode... il est devenu comme fou !

Ça fait bien une bonne année qu'est sorti **The adventure of Lolo** sur NES. A l'époque, ce jeu de réflexion m'avait complètement charmé, tant il était mignon et bien conçu. A l'époque, la version 2 venait tout juste de sortir aux USA. Eh bien la voici ! mais les Américains en sont déjà au numéro 3, eux... Sommes-nous condamnés à toujours avoir un épisode de retard ? J'en ai bien peur...

OH LALA !

Comme dans le premier épisode, notre camarade Lolo part à la recherche de Lala, sa dulcinée. Pour cela, il doit traverser des centaines et des centaines de salles. Mais chaque pièce comprend un casse-tête de folie, qu'il faut résoudre avant de pouvoir ouvrir la porte. Donc, les connaisseurs auront tout de suite compris que cela ressemblait beaucoup au précédent épisode. En fait, la seule différence, c'est que les casse-tête ont tous changé, et qu'il y en a plus. Il faut que je rappelle avant tout que Lolo est une sorte de **petite boule de poils**, bleue, avec de grands yeux tristes. Il se déplace tout à fait normalement et ne dispose d'aucune arme, donc seul l'esprit et la logique le sortiront d'une salle compliquée.

ÇA FAIT DU BIEN DE LE REVOIR

Comme dans l'autre, il faut aussi commencer par ramasser tous les « cœurs » qui traînent, ce qui ouvre le coffre, présent en permanence dans les tableaux. Et dans le coffre, on trouve **la clef** qui ouvre la porte de sortie. Mais pour en arriver là, il faut déplacer des blocs, échapper à des têtes de mort, construire des pont, enjamber la lave... Bref, y'a de quoi se prendre la tête pendant un bon bout de temps. Mais il n'y a pas de timer, ce qui est un peu facile, puisque cela permet de trouver la solution en observant consciencieusement le tableau. La musique est trop répétitive, mais bon, les énigmes sont d'une telle qualité, et on réfléchit tellement, que ce jeu remplit sa mission. ■

Crevette,
qui aime bien les Lolo !

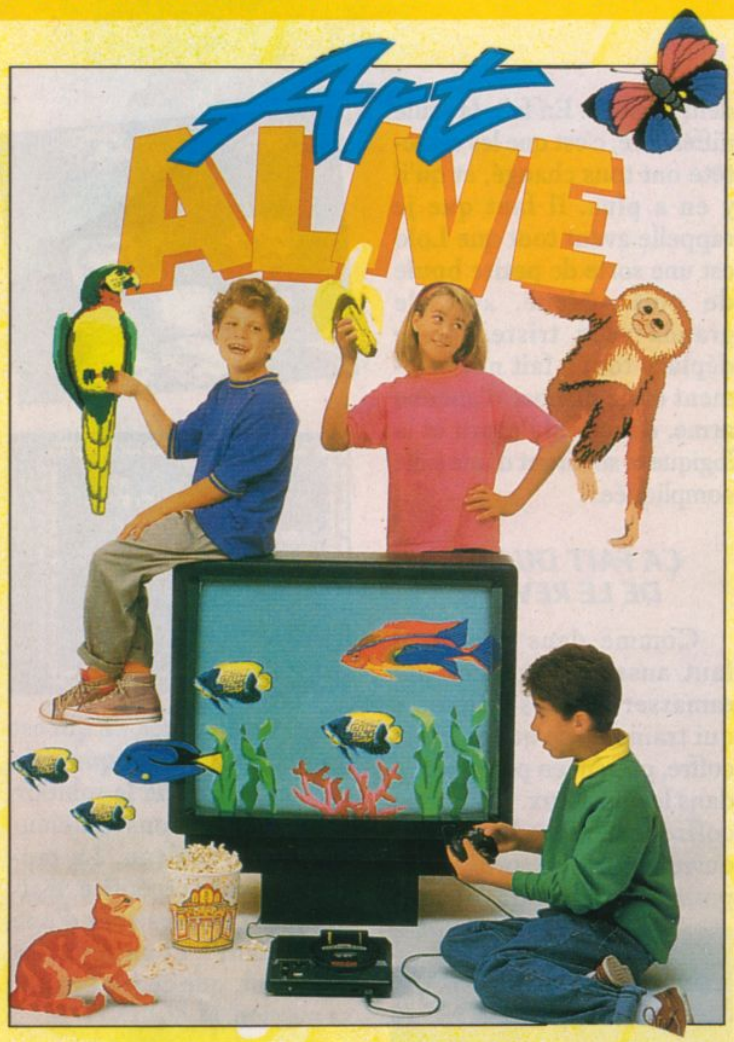
1 – Lolo peut se prendre des laser dans la tête.
2 – Lolo peut tirer des boules...
3 – ...pour pétrifier certains ennemis.
4 – Lolo ouvre le coffre et trouve la clef pour détruire tous les ennemis.
5 – Certains ennemis sont particulièrement collants.

91%

EN RESUME

THE ADVENTURE OF LOLO 2

- Console : NES
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 65 %
- Animation : 75 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 81 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 92 %

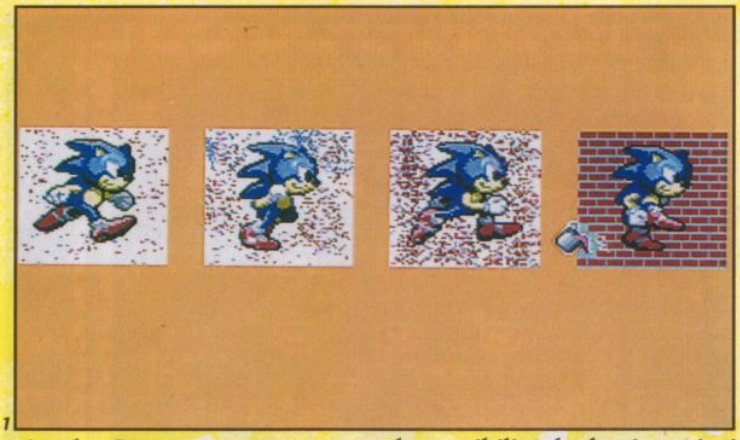


Les consoles s'aventurent de plus en plus ouvertement sur les chasses gardées des micros. Avec plus ou moins de brio d'ailleurs...

S'il est un domaine extérieur au jeu qui remporte un gros succès sur micro-ordinateurs, c'est bien le **dessin.** Sur ces bécanes, une foule d'outils vous permet de peindre les tableaux les plus fous sur l'écran de votre télé. Grâce à **Sega**, les consoleux possesseurs de **Megadrive** vont pouvoir eux aussi donner libre cours à leur sens artistique.

ON M'APPELLE LEONARD

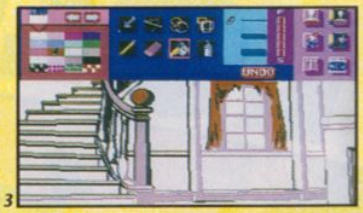
Le principe de ce type de programme est simple : vous vous retrouvez devant une feuille blanche avec un menu d'**outils graphiques** (accessibles par le bouton B). Pour utiliser un outil, c'est très simple. Supposons que vous vouliez tracer un trait, il suffit de déplacer le curseur sur l'outil « crayon », d'appuyer sur le bouton de tir pour valider le choix, puis de vous positionner sur l'endroit où vous souhaitez dessiner. Il ne reste plus qu'à tracer votre trait « à main levée » en déplaçant les touches de direction du paddle. Le crayon est l'objet le plus simple, mais on trouve un paquet d'autres fonctions géniales : le pot de peinture pour colorier une forme, le cercle pour dessiner des ronds, la gomme pour effacer les bêtises, etc. Mon préféré reste toutefois la bombe qui permet d'envoyer des giclées de couleur comme le ferait une vraie **bombe** de peinture. Vous trouverez même une galerie de personnages tout prêts (dont bien sûr **Sonic**) à insérer dans vos œuvres. Bref, mis à part la « loupe » (qui agrandit une portion de l'image pour peaufiner les détails), il ne manque rien à **Art Alive** pour égaler les logiciels de dessin sur ordinateur



ARRETE UN PEU DE DESSINER DES PETITS MICKEY

Voilà donc une cartouche très marrante qui change vraiment de ce qu'on a l'habitude de rencontrer sur console. Les premières fois, on est vraiment époustouflé par la possibilité de dessiner ainsi sur son écran. C'est vraiment hilarant de repeindre Sonic en rouge puis de le coller sur un fond vert ou de s'éclater à dessiner les formes les plus tordues. Seulement, très vite, l'enthousiasme retombe comme un soufflé. Parce que c'est bien gentil tout ça, mais il faut que je vous dise quelque chose : il n'y a aucun moyen de **sauvegarder** vos œuvres. Passer deux heures à fignoler son dessin pour le voir disparaître à jamais, imaginez l'horreur ! C'est vraiment dommage : doté de cette fonction indispensable, Art Alive aurait compté parmi les meilleures cartouches de l'année. Là, ce n'est qu'un divertissement à la durée de vie très limitée. ■

Iggy, n'échange pas encore son baril de micro



1 – Sonic prend des couleurs grâce à la bombe de peinture.
2 – Une palette d'outils conséquente pour aider mes dons d'artiste (j'en ai bien besoin).
3 – Finalement, je préfère le coloriage des œuvres présentes dans la cartouche.
4 – La palette s'affiche un appuyant sur Start.

68%

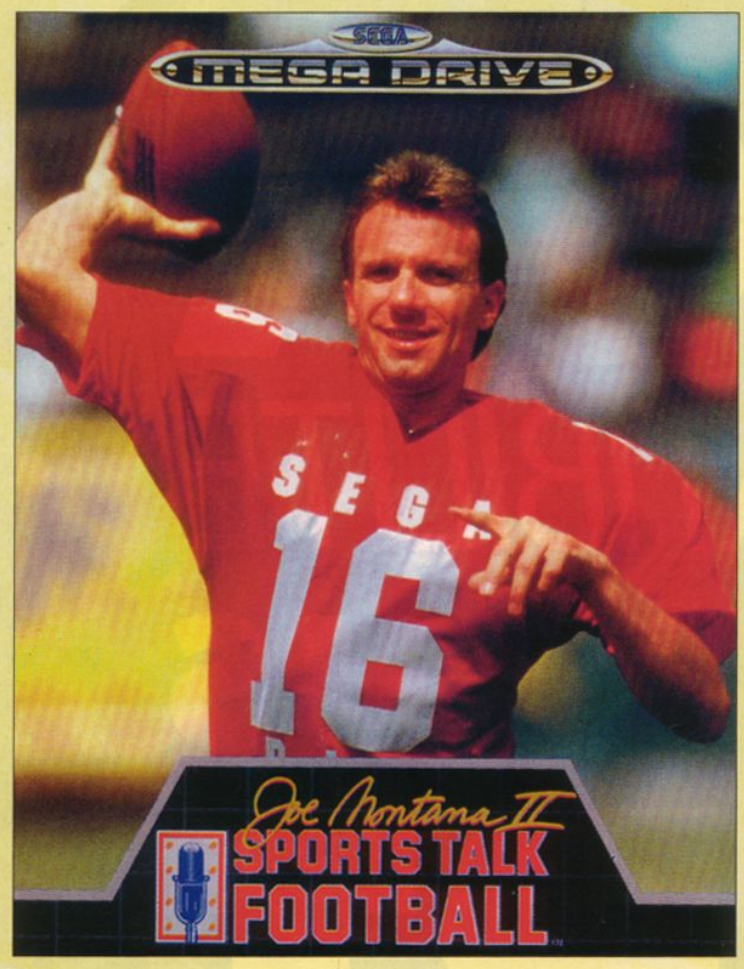
EN RESUME

ART ALIVE

- Console : MEGA D.
- Genre : dessin
- Graphisme : dépend de votre talent
- Animation : –
- Son : –
- Difficulté : –
- Durée de vie : 55 %
- Player Fun : 90 %

MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.

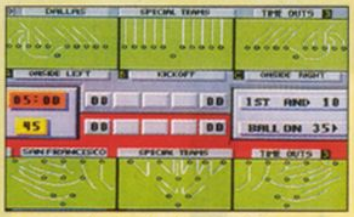


Sega tente une nouvelle fois de surpasser Jonh Madden Football d'Electronic Arts. Les progrès sont certains, mais...

Serait-ce un signe ? Affligé par une blessure à l'épaule, Joe Montana a passé toute la saison dernière sur le banc de touche ! Vous me direz que, comme cela, il aura eu le temps d'aider Sega à réaliser cette nouvelle version de la simulation de foot US qui porte son nom ! Malheureusement, ce jeu Megadrive est à l'image de la saison frustrante que vient de vivre Joe. On se disait qu'avec les moyens de développement dont dispose la firme japonaise, elle finirait bien par renvoyer John Madden Football, (la référence en matière de foot US sur console) jouer ailleurs... Eh bien non ! malgré d'étonnantes évolutions, Joe Montana II Sports Talk Football (ouf !) reste encore trop **confus**, pas assez « addictive » comme disent les Anglais (en clair : pas assez prenant). Voyons cela en détails.

LE JOUEUR A ETE OUBLIE

Joe Montana est un foot US assez classique dans son mode de jeu. Il se compose comme tous les autres de deux parties : la sélection des **stratégies** d'une part, et l'**action** sur le terrain d'autre part. Avant de commencer le match, on choisit son équipe, à savoir si l'on joue seul ou à deux plus quelques autres paramètres régissant la présentation générale du jeu. Un fois sur le terrain, après le « kick off » (coup d'envoi), on se retrouve dans le menu de sélection des stratégies. Les conseils que donnait Joe dans la version précédente ont disparu. Il y a une bonne vingtaine de stratégies disponibles, tant en attaque qu'en défense. Cela reprend la présentation des trois fenêtres associées aux trois boutons du paddle pour faire son choix. Mais comme le choix de votre adversaire est aussi visible, ça gâche tout ! De plus, ce menu est beaucoup trop confus pour le rendre accessible à tous. Après cela on retourne sur le terrain, qui est vu de côté (contrairement à John Madden qui est vu de derrière), avec une particularité assez bizarre. Dès que l'action est lancée, l'écran zoome sur les joueur : cela ne sert pas à grand-chose, mais c'est présent ! Au niveau du contrôle, le joueur que l'on dirige est victime d'une inertie assez pénalisante si l'on veut faire des contre-pieds pour éviter les plaquages... On est loin de la jouabilité légendaire de John Madden.



Le menu de sélection des stratégies.

Pendant l'action, la vue se ressert sur les joueurs.

L'entrée en matière.

LE JEU MEGADRIVE LE PLUS BAVARD

En fait, le seul point vraiment extraordinaire de Joe Montana II, ce sont les **commentaires digitalisés**, de la bouche même de Joe, qui accompagnent la moindre de vos action. On a plus l'habitude d'entendre cela sur une Neo-Geo que sur une Megadrive. Pour le reste, c'est assez décevant. ■

Crevette,
le gladiateur du XXIIe siècle

Le QB tente d'échapper à un sack.

52%

EN RESUME

JOE MONTANA II

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 89 %
- Animation : 85 %
- Son : 98 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 45 %
- Player Fun : 44 %

MEGA *130 jeux* C'EST PLUS FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. A ce jeu là, la Megadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Megadrive, on pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 130. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega fort, non? Des jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "forts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties imminentes : Terminator, Ayrton Senna GP, European Club Football, Tazmania, Lemmings... et quelques autres pour arriver à 130 jeux.

SEGA

MEGA DRIVE

Ax Battler reprend le thème développé dans Golden Axe I, II et Golden Axe Warrior. C'est sous forme d'un traditionnel mélange alliant Ultima IV et Zelda que Ax Battler arrive en force sur la portable de SEGA.

Parmi les trois héros des précédents volets de Golden Axe, il n'en reste plus qu'un, en la personne d'Ax Battler le guerrier. La Hache d'or a, une nouvelle fois, été dérobée par le sinistre Death Adder. Le scénario reste le même ; disons qu'il sagit d'une autre version de la légende de la Hache d'or. Au mode d'action viennent s'ajouter une partie aventure et une notion de niveau d'expérience. Comme le veut tout jeu d'ambiance médiévale fantastique se respectant, vous devrez vous débarrasser de vos ennemis en **croisant le fer** ou en utilisant des sorts de magie. Entre chacun des dix niveaux constituant ce jeu, il est indispensable de trouver certains objets. Tant que vous n'aurez pas trouvé l'un de ceux-ci, vous ne pourrez pas continuer à progresser. Dernier point important : dans chaque ville vous pouvez obtenir un mot de passe dans l'une des maisons, et, lorsque votre personnage meurt, vous pouvez reprendre votre partie de la dernière ville visitée.

1

DEUX PHASES DE JEU

Le jeu débute par une courte séquence animée dans l'esprit d'Ultima IV. Le roi vous met au courant de la situation délicate dans laquelle se trouve le royaume, et voilà que vous incombe la lourde tâche de récupérer cette hache. Dès que vous vous retrouvez à l'extérieur des murs du château, vous devenez sujet aux attaques des sbires de Death Adder qui peuplent la contrée. Lorsque vous êtes attaqué, le jeu passe en mode action. C'est cette phase qui est, de loin, la mieux réalisée. Plus vous avancez, plus la diversité des coups d'épée réalisables devient frappante. Chaque monstre a des types d'attaques particuliers qu'il faut apprendre à connaître. En mode aventure, vous avez, à tout moment, la possibilité de consulter un écran de jeu qui vous permet de voir vos possessions et les passes d'armes maîtrisées, par exemple.

UNE NOTION DE NIVEAU D'EXPERIENCE

Au cours de votre premier combat vous constaterez que vous ne maîtrisez qu'une seule passe d'armes. Rassurez-vous, au cours de votre progression, vous visiterez d'au-tres villes. De l'une à l'autre, il vous faudra passer par une séquence d'action ou la fréquence des rencontres est bien plus élevée qu'en mode aventure. Dans chaque nouvelle ville, vous pouvez apprendre une nouvelle parade en vous rendant dans la maison d'en-traînement. Il vous faudra, alors, vaincre un adversaire en combat singulier.

2

MAGIE

Dans les autres versions de la légende de la Hache d'or, chacun des trois personnages pouvait utiliser une forme de magie qui lui était propre ; désormais, Ax Battler maîtrise ces trois types de magie. Chaque adversaire vaincu rapporte un nombre de vases magiques proportionnel à la difficulté rencontrée. Ces potions servent aussi bien d'unité monétaire que d'in-grédients indispensables pour lancer un sort. Il y a trois sorts disponibles, et l'utilisation de chacun d'eux recquiert un certain nombre de vases magiques. La magie de la terre coûte deux vases, celle de la foudre quatre et, enfin, l'usage du sort de feu, de loin le plus efficace, nécessite huit vases.

UNE VERSION PLUS RICHE

Plus proche de Golden Axe Warrior, cette version de la légende de la Hache d'or respecte scrupuleusement le scénario initial. On retrouvera des séquences de jeu sur le dos d'une tortue géante, sur le dos d'un aigle et, à terme, une confrontation avec Death Adder lui-même, bien sûr. Bien qu'il y ait beaucoup de points communs avec les autres Golden Axe, Ax Bat-tler se trouve être la version la plus riche et la plus complète. Cependant, ce jeu souffre d'un grand défaut : une relative facilité qui baisse la durée de vie. ■

Wolfen

1 – En utilisant une bombe, Ax Battler va pouvoir

80%

EN RESUME

AX BATTLER

- Console : GAME GEAR
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 75 %
- Animation : 85 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 80 %

MEGA *vitesse* C'EST PLUS FORT

Si vous avez tendance à vivre au ralenti, vous allez être surpris. La Megadrive va vous réveiller. La vitesse d'animation est tout à fait exceptionnelle. Il suffit de jouer à Sonic pour le vérifier. Une fois de plus, la Megadrive est sans faille. Elle joue la mega vitesse à fond. C'est vital quand les dangers se multiplient, quand l'action et le suspense envahissent l'image. Mais ça, vous le saviez. Vous n'imaginiez pas un seul instant un jeu "ralenti" au moment où il faut affronter un monstre cracheur de feu. Mais quand le monstre foncera sur vous à toute vitesse, il vous faudra aussi avoir les bons réflexes.

SEGA

MEGA DRIVE

FANTASY ZONE

Les shoot'em up se ressemblent tous plus ou moins. Bien que faisant partie de cette catégorie de jeux, Fantazy Zone se démarque par une originalité qui, sans être révolutionnaire, n'en est pas loin.

Power On. Après le traditionnel logo de Sega, une page de présentation distordue et pleine de couleurs finit par se stabiliser. Sur l'écran, on en prend plein la vue pour par un rond. On se retrouve rapidement sur le premier des sept niveaux composant Fantasy Zone. Un tas de petits aliens tentent de vous barrer la route, mais le but du jeu est de détruire un certain nombre d'ennemis de taille plus importante. Lorsque vous aurez nettoyé un tableau de tous de ces gros **aliens**, vous vous retrouverez confronté au boss de fin de niveau. Chaque adversaire ou groupe d'adversaires détruits rapportent une pièce de monnaie dont la valeur varie selon la taille de vos victimes. Un magasin apparaît une fois par tableau. Vous devez le rejoindre afin d'équiper votre vaisseau avec des armes plus efficaces.

PSYCHEDELIC ZONE

Durée de ma première partie : très exactement 13'45". J'ai trouvé les décors tellement classes que j'ai oublié que j'avais affaire à un **shoot them up**. Pour une fois, il ne faut pas détruire les vilains extraterrestres qui veulent envahir la Terre. Les ennemis ne sont pas d'horribles vaisseaux spatiaux, mais, par exemple, dans le niveau des glaces, des bonshommes de neige. Même si tout est très beau et la tronche des ennemis souriante, il ne faut pas perdre de vue que vous devez tirer sur tout ce qui bouge. Certains boss de fin sont vraiment originaux, celui du troisième niveau en particulier.

UN AUTRE SYSTEME D'OPTIONS

Fini le temps où il fallait tirer sur une série d'avions ennemis ou sur des vaisseaux transporteurs d'options. L'équipement de votre petit astronef se fait plutôt dans l'esprit des jeux d'aventure. L'argent que rapportent les aliens vous servira à faire vos achats dans le **magasin volant** qui apparaît une fois par niveau. Les options les plus offensives, telles que le tir laser ou le tir à cinq directions, ont un temps limité d'usage. Faites en sorte d'équiper votre vaisseau au bon moment. L'équipement le plus efficace, dont l'utilisation n'est pas limitée par le temps, est la combinaison des doubles bombes, du tir avant/arrière simultané et du tir automatique. Autre originalité de Fantasy Zone, les vies supplémentaires ne s'obtiennent pas au score, mais s'achètent. Si notre système de notation comprenait une note d'originalité, Fantasy Zone aurait très certainement avoisiné les 99 %. Enfin un shoot them up original. ■

Wolfen

3

1 – Les décors psychédéliques de Fantasy Zone.
2 – Dans les magasins, équipez votre vaisseau d'armes plus puissantes.
3 – Il faut détruire tous les gros ennemis avant d'atteindre le boss.

1

2

90%

EN RESUME

FANTAZY ZONE

- Console : GAME GEAR
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 91 %
- Animation : 85 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 95 %

MEGA C'EST PLUS FORT

QUE SUPER

Plus fort que Mega, y'a pas ! Et la Megadrive de Sega, c'est vraiment une machine infernale. Mega forte, Mega performante, dans tous les domaines. Compatible avec les jeux Master System et bientôt avec le Mega CD. Son catalogue de jeux est aussi des plus impressionnants, plein de grands jeux. Et puis sur Megadrive on profite de la Mega vitesse, on a un Mega son, des Mega couleurs et le microprocesseur 16 bit n'est pas étranger à ces performances... Super, c'est mieux que bien, mais Mega c'est plus fort que super.

SEGA MEGA DRIVE

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

THE CHESSMASTER®

Si votre voisin de métro affiche un air concentré en contemplant sa Game Gear et si ses doigts ne bougent qu'une fois toutes les dix minutes, pas de doute : il a découvert Chessmaster.

Les jeux de réflexion s'adaptant particulièrement au concept de console portable, on ne s'étonnera pas de les voir proliférer. Plus de jaloux : tout comme sa rivale Game Boy, la Game Gear possède, elle aussi, son jeu d'échecs.

MORNE ECHIQUIER

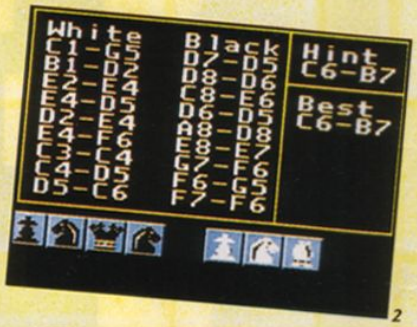
Visiblement, on ne s'est pas foulé cette fois-ci : alors que le jeu d'échecs de la Master propose un échiquier vu en 3D, voilà le pauvre joueur face à des pièces tristounettes vues de haut. Néanmoins, sur écran LCD, la lisibilité en aurait peut-être souffert. De plus, il faut reconnaître que la réalisation ne compte que peu dans ce type de jeu. Le nombre d'options et le niveau affiché par la console sont bien plus importants. Et, de ce côté-là, Chessmaster ne craint pas grand-chose. Il joue bien, l'enfoiré, trop bien pour moi, même. Heureusement qu'il y a **plusieurs niveaux** de difficulté (16 en tout, un record à ma connaissance), ce qui me permet de ne pas avoir l'air trop ridicule.

JE CROULE SOUS LES OPTIONS

Autre truc sympa pour ne pas se prendre une tollée, l'aide. En effet, la cartouche contient une bibliothèque de **150 000 coups**, ce qui lui permet de vous conseiller le mouvement le plus adapté si vous le lui demandez. Une option de triche c'est bien, deux c'est mieux : voilà donc le mode « replay » qui permet de revenir plusieurs coups en arrière pour rejouer. Autre idée sympa : la possibilité de changer de camp lorsque la situation sent le roussi. Evidemment, vous pourrez affronter un copain si jouer contre une machine commence à vous lasser ou sauvegarder les parties en cours, grâce à un système de codes. Comme avec les pros, on peut également limiter le temps de réflexion pour chaque coup ou installer soi-même les pièces sur l'échiquier pour résoudre des problèmes. Des options à la pelle, un niveau costaud tout en restant accessible au néophyte, à défaut d'être beau, Chessmaster s'impose pour tout amateur de ce jeu (j'en suis). Pour les autres, il y a toujours un petit Ax Battler qui traîne. ■

Iggy, fou du roi

1 – « Le grand échiquier ! »
2 – Une des positions.
3 – Echec et mat !



88%

EN RESUME

CHESSMASTER

- Console : GAME GEAR
- Genre : shoot them up (non, non, je plaisante)
- Graphisme : 67 %
- Animation : –
- Son : 60 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 92 %
- Player Fun : 75 %

10 SUPER NES A GAGNER

CONCOURS

Pour avoir plus de chances de gagner, participez au concours sur 3615 Player One.

EST HEUREUX DE VOUS OFFRIR

10 SUPER NINTENDO

LES LOTS

1er AU 10e PRIX :

UNE SUPER NINTENDO AVEC MARIO 4 ET DEUX PADDLES

LES QUESTIONS

1. QUELLE EST LA CAPACITE (EN BITS) DU PROCESSEUR CENTRAL DE LA SUPER NINTENDO ?
2. COMBIEN Y A-T-IL DE BOUTONS SUR UN PADDLE DE LA SUPER NINTENDO ?
3. DONNEZ LE NOM DU PREMIER ACCESSOIRE QUI SERA EN VENTE POUR LA SUPER NINTENDO ?

Adressez vos réponses sur 3615 Player One
ou sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS SUPER NES,
31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : 10 JUIN 1992
Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

PETITES ANNONCES

Vends Zelda II sur NINTENDO + manuel d'utilisation à 250 F. Tél. Jean-Philippe : 59 38 22 50 après 20 h.

Vds GAME BOY avec boîte d'origine + câble vidéo link + écouteurs + Tetris. Le lot vendu 450 F au lieu de 600 F. Contactez Laura Bertrand, Le Colombier, 38440 Saint-Jean-du-Bournay.

Vds le must du shoot'm up japonais sur MEGADRIVE : Gynoug (état neuf) : 400 F. Ecrire à Benjamin Verpoort, Oude Leielaan 41, 8930 Menen, Belgique.

Vends MASTER SYSTEM japonaise + pistolet et jeux + Rescue Mission et American Baseball + manette speedking. Le tout pour 900 F. Vds Psychofox (200 F) ; Rampage et Paper Boy (160 F pièce) ; Spy Vs Spy (60 F), ou les 4 jeux à 550 F. Le lot cédé à 1 300 F au lieu de 2 480 F. Cherche MEGADRIVE japonaise + 2 jeux + manette à 1 100 F maximum, cherche monitor couleurs à 1 300 F maxi. Contactez Guillaume Philippon, 60, rue Fleurie, 37540 Saint-Eyr-sur-Loire, ou téléphonez au 47 54 52 68.

Vds jeux GAME BOY : Super Marioland (150 F) et Chase H.Q. (120 F) ou les deux jeux pour 240 F. Vds également consoles ATARI 2600 et 7800 + Gorf et Defender à 110 F pièce ou 200 F les deux. Téléphonez au 92 89 05 14.

Echange ou vends (200 F) sur NINTENDO Zelda II contre Batman, Tic & Tac, Double Dragon I ou II, Gremlins II ou super Mario III. Contactez William Martinez au (59) 81 82 24 à partir de 18 h.

Vds PC ENGINE NEC + manettes + 3 jeux : PC Kid II, Formation Soccer et Final Match Tennis avec boîtes d'origine au prix de 1 400 F. Contactez Fabien au (66) 29 55 07 de 12 h 30 à 14 h et après 17 h 15.

Recherche Gradius et Life Force sur NINTENDO à 200 F maximum. Appelez Julien au 50 96 49 15 à partir de 17 h 30.

Vends sur MEGADRIVE Double Dragon II (version japonaise) et Last Battle (version française) à 300 F pièce. Contactez Cédric Deslandes, Le Pont, 35800 Saint-Lunaire par tél. : (99) 46 09 51 à partir de 18 h.

Echange LYNX + California Games, Slime World, Blue Lightning + câble Comlynx en très bon état contre GAME GEAR + Sonic. Dorian Delon, 16, rue Cuvier, 32000 Auch, Tél. : 62 63 27 72.

Vds MEGADRIVE + EA Hockey : 1 200 F, Vends CORE GRAFX + 8 jeux dont Final Match Tennis et Power Eleven : 2 700 F, vends SEGA MASTER SYSTEM + 3 jeux : 500 F. Possibilité de vente séparée. Franck Simali, 6, allée Edouard-Branly, 77420 Champs.

Vds jeux NINTENDO : Captain Skyhawk (300 F) ; Rygar (250 F) ; Dragon's Lair (310 F) ; Probotector (280 F) ; Ikari Warriors (250 F) ; Zelda II (280 F) ; Zelda I (270 F) ; Super Mario Bros (110 F) + jeux GAME BOY : Bugs Bunny (100 F) ; Gremlins II (160 F) ; GAME BOY + light boy + Tetris (590 F) ou GAME BOY + light boy + lot de jeux (850 F). Contactez Samuel Bollé au 44 78 00 25 ou écrivez au 21, rue André-Oudin, 60600 Giencourt.

Vds NINTENDO neuve + 8 jeux dont Super Mario III et Double Dragon II à 1 500 F au lieu de 3 600 F. Contactez Eric au 69 39 59 73 (Essone).

Vds NINTENDO + Batman, Super Mario III, Double Dragon I et Teenage Mutant Hero Turtles pour 350 F pièce, 2 jeux à 350 F, 3 jeux à 900 F ou le lot 1 100 F. Téléphonez au 48 83 41 63 à partir de 20 h.

Vends console NINTENDO + Super Mario I et III + zapper + rob + Duck Hunt + Guromite, le tout pour 1 000 F. Vends également de nombreux jeux NINTENDO dont the Simpsons, Dragon's Lair, Robocop, Duck Hunt et TMHT. Appelez le (1) 30 50 03 54 ou écrivez à François Martinez, 20, avenue de la Frise, 78990 Elancourt.

Vends jeux CORE GRAFX : Final Match Tennis, Adventure Island et Cadash à 200 F pièces. Contactez Emeric au 39 97 48 63 (Val-d'Oise).

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 2 manettes + rapid fire + 18 jeux dont Sonic, Shadow Dancer, etc. L'ensemble vendu 4 500 F à débattre. Appelez Stéphane Seckler au 90 23 36 78 après 17 h.

Echange jeux NEC CORE GRAFX et SUPER GRAFX : Jackie Chan et Ghouls'n Ghosts contre Formation Soccer et Grandzort. Demandez Aurélien au 34 71 26 76 de 19 h à 20 h (Val-d'Oise).

Vends jeux NINTENDO : Goonies II, Life Force, Skate or Die à 270 F pièce ; Wrath of the Black Manta et Tetris à 290 F pièce ou échange 2 jeux au choix contre 1 jeu MEGADRIVE parmi Toe Jam and Earl, Donald Duck, Jb Douglas, Basket , Lackers Vs Celtic ou jeux flipper. Tél. : 20 50 45 95 après 18 h sauf mercredi et samedi (région Nord uniquement).

Achète GAME GEAR + 2 ou 3 jeux à un prix raisonnable. Contactez Christian au 39 64 53 34.

Vends MEGADRIVE française + manette pro 2 + arcade power stick + adaptateur jeux japonais à 1 400 F. La console seule + 1 manette : 800 F. Appelez le 46 37 14 08, demandez Nicolas.

Vds NINTENDO + 2 paddles + 6 jeux + joystick advantage + revues et astuces. Prix réel du lot : 3 300 F, cédé à 1 400 F à débattre. Possibilité d'échange contre GAME GEAR ou MEGADRIVE + jeux. Contactez Alain au 94 45 80 84 après 17 h.

Vends NINTENDO + 2 paddles + 16 player One à 450 F. Vds jeux : Zelda II et TMHT à 250 F pièce, Tetris et Super mario à 200 F pièce et Soccer à 150 F. Ecrire à Alexi Durey, 1 bis, rue de la colonie, 27600 Gaillon. Tél. : 32 52 78 65.

Cherche MEGADRIVE pas chère (600 ou 700 F). Vends SEGA MASTER SYSTEM + 11 jeux (Shadow Dancer, Basket Ball Nightmare, Volley Ball, World Games, Super Monaco GP, etc.) à 1 200 F le tout, possibilité d'échange contre MEGADRIVE. Tél. : 49 83 00 41 à partir de 18 h et demandez Grégory.

Vends NINTENDO française + câcle vidéo, adaptateur français, zapper, manettes et 2 jeux : Super Mario I et Duck Hunt en excellent état. Le tout vendu 800 F + jeux au détail : Super Mario II, Zelda II, Wrath of the Black Manta à 300 F pièce. Téléphonez au 27 37 94 64.

Vends jeux NINTENDO : Super Mario I (150 F) ; Ghosts,n Goblins (190 F) ; Faxanadu (220 F) ; Super Mario II (235 F) ; Teenage Mutant Hero Turtles et Zelda II (240 F pièce) et Duck Tales (235 F). Appelez Paul au 68 72 37 05 après 18 h (contact dans l'Aude et départements limitrophes).

Echange sur NINTENDO Batman contre Bionic Commando, a Boy and his Blob, Simon's Quest, Robocop, Shadow Gate ou Duck Tales. Téléphonez au 39 78 31 30 (région parisienne).

Vends console NINTENDO ES + 5 jeux dont Zelda I et II. Prix : 1 000 F. Tél. : 78 56 22 58, demandez Arnaud.

Vds CORE GRAFX II + quintupleur + 5 manettes + 6 jeux : Cyber Core, Super Volley ball, F1 Circus 91, Dragon Spirit, Wonder Boy II et R-Type. Prix : 2 000 F. Contactez Tony au 43 02 47 67.

Echange NINTENO + Wild Gunman, Goonies II, Golf, Rygar, TMHT et Super Mario Bros + pistolet + 2 paddles + SEGA MASTER SYSTEM + Alex Kidd in Miracle World, Alex Kidd in Shinobi World, Moonwalker, World Soccer et Spellcaster + 2 manettes contre AMIGA 500 ou ATARI 520 STE ou MEGADRIVE française + 10 jeux. Téléphonez au 47 94 64 11 après 18 h 30, demandez Cyril Picart ou écrivez au 3, allée de la Pépinière, 92230 Gennevilliers.

Vends console SEGA MASTER SYSTEM + 1 manette à 500 F + jeux : Mickey à 260 F et Thunderblade à 180 F. Appelez Frédéric au 63 74 36 68 à partir de 19 h (Tarn).

Vends console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kidd in Miracle World, Hang-On, Black belt à 490 F, état neuf. Tél. : 42 24 22 53, demandez Edouard.

Vends console NINTENDO + 7 jeux dont Zelda II, Super Mario II et III et Kabuki Quatum Fighter... Prix : 2 200 F à débattre. Téléphonez au 72 24 51 05 (région lyonnaise).

Vends jeux NINTENDO : , Dragonball, Probotector et Super Off Road (200 F pièce) ; Punch-Out (250 F) ; Rush'n Attack (270 F). Appelez Baptiste au 37 64 78 88.

NOUVEAU CHEZ MICROMANIA !!

Tous les Hits et les Nouveautés N.E.S. et Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29
NOUVEAU à Lyon

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90
NOUVEAU

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet
Mº Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36
Logiciels pour micro-ordinateurs uniquement. Mégacarte non utilisable

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*
* Sauf consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Important: *les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.* **Attention:** *Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte .*

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

PL 18 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Disk ❑ Cartouche ❑ Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ PC Comp. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Séga ❑ Super Nintendo ❑ NES

HIRO Communication . Tél. 93 88 33 38

Le méga vidéo show
MICROMANIA
99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive
LE MEGA VIDEOSHOW
MICROMANIA N° 3
Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!
NEW
La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG
+ 1 manette de jeux
1290F
MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !
VERSION FRANCAISE
OFFICIELLE
Garantie par le
constructeur
MICROMANIA
LES HITS MEGADRIVE
3615
MICROMANIA
DES JEUX
DEMENTS
Road Rash 449F
DONALD DUCK Q.S. 449F
ROBOCOD 449F
Rolling Thunder
John Madden 449F
NOUVEAU
295F
Le Remote Controller + la Manette
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console
La Manette seule 145F
Golden Axe 2 449F
Street of Rage 449F
Lakers VS Celtic 449F
F22 Interceptor 449F
Thunderforce 3 475F
Super Monaco GP 449F
Mickey Mouse 449F
EA Hockey (Simulation) 449F
LES HITS MEGADRIVE
SUITE
Sonic Hedgehog (Plateforme) 449F
Mercs (Arcade) 475F
Joe Montana 2 (Foot Amér.) 395F
Shinning and Darkness (Dungeons) 475F
Immortal (Action) 449F
Toe Jam and Earl (Arcade) 475F
Fantasia (Plateforme) 425F
Mario Lemieux Hockey 475F
Centurion (Stratégie) 449F
Phantasy Star 3 (Aventure) 475F
Shadow of the Beast (Action) 499F
Revenge of Shinobi (Kung Fu) 449F
Alien Storm (Arcade) 395F
El Viento (Arcade) 549F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot) 395F
Spiderman (Arcade) 449F
688 Attack Submarine 475F
Wrestler War (Sim.Catch) 395F
Street Smart (Arcade) 449F
Populous (Strategie) 449F
Out Run 475F
J. Buster Boxing 395F
Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable livré GRATUITEMENT
ACCESSOIRES
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE 329F
CONTROL PAD MEGADRIVE 149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 379F
DEMENT !!!
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP. 99F
CONTROL PAD PRO 1 195F
CONTROL PAD PRO 2 125F
REMOTE CONTROL SEGA 369F
A PARAITRE
TOKI
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki
Abbrams Battle Tank 425F
After burner 2 (Arcade) 449F
Alex Kidd (Plateforme) 325F
Batman (Plateforme) 449F
Budokan (Arts Martiaux) 449F
California Games (Sport) 475F
Decapattack (Arcade) 395F
Devil Crush (Arcade) 499F
Dick Tracy (Plateforme) 425F
Ghouls n' Ghosts 475F
J. Madden Football 449F
Marvel Land (Arcade) 499F
Might and Magic 599F
Midnight Résistance 449F
Miss Pacman (Arcade) 449F
Moonwalker (Arcade) 395F
Musha (Arcade) 449F
Mystic Defender (Arcade) 395F
PGA Tour Golf (Sim. Golf) 449F
Shadow Dancer (Arcade) 449F
Super Basketball (Sim.) 395F
Starflight (Espace) 499F
Strider (Arcade) 475F
Super Thunderblade 395F
Super Volleyball (Sim.) 395F
Turrican (Arcade) 299F
Valis 3 (Arcade) 499F
Vaport Trail (Arcade) 499F
Wings of War/Gynoug 449F
Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - Dans la limite des stocks disponibles

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F

Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc.	

A paraître

Joe Montana (Football Américain)
Golden Axe (Arcade)
Spiderman (Arcade)
Chess Master (Echecs)
Axe Battler (Aventure)
Frogger (Arcade)

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

195F

LE WIDE MASTER

Agrandit l'écran de votre Gamegear (laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).

145F

NOUVEAU

T O P G A M E G E A R

Sonic Hedgehog (Plateforme)

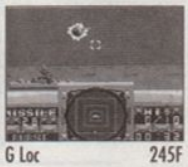
Mickey Mouse 245F

Shinobi (Arcade) 245F

Super Monaco GP 245F

Wonderboy 215F

Out Run 245F


G Loc 245F

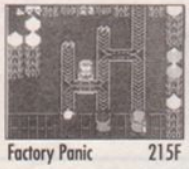
Donald Duck (Plateforme)

Halley Wars 245F

Space Harrier 3D 245F

Dragon Crystal 245F

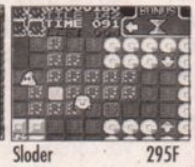
Leaderboard 245F

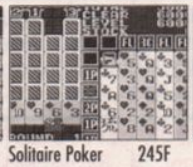

Factory Panic 215F

Put and Putter 215F

Ninja Gaiden (Arcade)

Devilish 245F


Sloder 295F


Solitaire Poker 245F

Psychic World 215F

Pacman 245F

Rastan Saga 325F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

490F

TOP 20 SEGA

Donald Duck	395F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

NOUVEAUTES

Astérix	395F	Heroes fo Lance	369F
Super Kick Off	345F	Out run Europa	369F
Flinstones	295F	Laser Ghost	345F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bang Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Gangster Town	149F
Ghost House	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	109F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
PRISE RVB	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

Vends jeux NINTENDO : Super Mario Bros II, TMHT et Goonies II à 200 F pièce, Double Dragon II à 250 F et Blades of Steel à 230 F. Ecrivez à Clément Roth, villa Glaïeul, parc de Lormoy, 91240 Saint-Michel-sur-Orge ou téléphonez au 69 01 70 39.

Vends console NINTENDO + accesoires + Super Mario Bros à 300 F + TMHT, Metroïd et Ghosts'n Goblins à 250 F pièce. Le lot : 900 F. Vends également accesoires GAME BOY : Light Boy (70 F) et boîtier de protection (80 F). Téléphonez à Jérôme au 32 67 76 12 après 18 h.

Vds jeux MASTER SYSTEM : Mickey Mouse à 200 F et World Cup Itamia 90 à 150 F, ou les 2 à 300 F. Contactez Cédric au 43 93 26 84.

Vends GAME BOY + game light + Dragon's Lair et Super Marioland. Garantie de 8 mois sur la console, valeur : 1 200 F, vendu à 700 F. Appelez Jean-Sébastien au 47 99 87 34.

Echange MEGADRIVE japonaise + paddles (Pro 2) + 5 jeux : Mickey, Street of Rage, Forgotten World, Golden Axe et Spiderman contre AMIGA 500 + extension mémoire et 1 joystick. Téléphonez après 17 h 30 au 39 97 80 14, demandez Thierry (Val-d'Oise).

Vends jeux SEGA MASTER SYSTEM : the Ninja, Secret Command et Rescue Mission à 100 F pièce ; Ghost House et e-Swat à 200 F pièce et Danan et Shinobi à 300 F pièce. Téléphonez au 75 71 40 12, demandez Eddy.

Vends jeux SEGA MASTER SYSTEM à 200 F pièce : Captain Silver, Out Run, Ghost busters, Thunderblades, etc. + Sega light phaser à 200 F. Vends jeux NINTENDO : Punch Out (170 F). Tél. : 49 81 44 31.

Vds GAME BOY complète (achetée le 01/09/91) + 3 jeux : Tetris, TMHT et Batman. Le tout : 730 F au lieu de 1 100 F. Téléphonez au 96 29 64 15 à partir de 18 h (Côtes-d'Armor).

Vends NINTENDO + 11 jeux dont Super Mario I et III, Gremlins II, World Cup, Zelda II, Roller Games... + pistolet et 2 paddles au prix exceptionnel de 2 500 F. Contactez Nicolas au 60 29 50 42 au repas de midi et de 16 h 30 à 17 h 30 (Ile-de-France).

Echange sur NINTENDO Zelda II ou Kabuki Quatum Fighter contre Megaman II. Contactez Grégory au 93 46 34 94 à partir de 16 h (de préférence sur Cannes).

Vends ou échange console NINTENDO + zapper + 7 jeux (Punch Out, Kung-Fu, Super Mario I, Duck Hunt, Super Mario III, Track & Field II et Double Dragon II) à 2 200 F ou contre MEGADRIVE + Strider, Sonic et Altered Beast si possible. Achète MEGADRIVE sans jeux à 700 F environ. Contactez Ludovic au 30 50 42 26.

Achète Super Mario I, Batman, Zelda II ou Iron Sword sur NINTENDO. Appelez le 81 56 50 88 tous les jours.

Vds NEC CORE GRAFX + 1 jeu (F1 Circus 91). Valeur d'origine : 1 400 F, cédé à 850 F à débattre. Vds également nombreux jeux NINTENDO et MEGADRIVE. Appelez Sylvain ou Sébastien au 64 08 12 16 (Seine-et-Marne).

Vds console NINTENDO + 2 manettes + pistolet + Super Mario/Duck Hunt + accesoires à 800 F + jeux : Double Dragon II (440 F) ; Super Mario II (380 F) ; Super Mario III (430 F) ; Rad Racer et lunettes -D (350 F) ; Paper Boy (330 F) ; Zelda II (430 F) ; Captain Skyhawk (380 F), Duck Tales (370 F) et Teenage Mutant Hero Turtles (420 F). Contactez Nicolas au 94 82 28 65 de 17 h 30 à 20 h 30.

Vends SEGA MASTER SYSTEM + 14 super jeux à moins de 300 F : California Games, Sonic, Speedball, Columns, Golf, Wonderboy II, etc. + rapid fire Quick Joy + malette à cartouches. Le lot est vendu 3 000 F au lieu de 5 000 F. Ecrivez à Olivier Ruinier, Résidence les Cimes 2, apt 94, 41, rue des Garosses, 33310 Lormont ou téléphonez au 56 06 81 52.

Cherche jeux GAME BOY à 130 F maximum : Tortues Ninjas I et II, Final fantasy, Dragon's Lair, Mickey Mouse, Double Dragon II, Contra, the Simpsons, Beetlejuice, Megaman et/ou Castelvania. Achète GAME BOY à 200 F maxi. Contactez Christophe Boudart, 27, rue des Jacinthes, 62138 Haisnes, ou téléphonez au 21 66 73 75.

Vends NINTENDO + 9 jeux dont Zelda et Super Mario Bros. Téléphonez au (02) 347 33 41, demandez Christophe (Bruxelles uniquement).

Vds MEGADRIVE française + 2 jeux (Sonic et Street of rage). Valeur réelle : 1 800 F, cédé à 1 400 F. Appelez à partir de 17 h au 29 37 16 05.

Vds jeux NINTENDO de 90 F à 250 F : Double Dragon II, Bayou Billy, Gauntlet II, etc. ou échange le lot contre GAME GEAR et 1 ou 2 jeux. Contactez Sébastien au (25) 75 40 54 à partir de 16 h 30.

Echange MEGADRIVE + 2 manettes + 5 jeux + GAME BOY + 6 jeux récents contre SUPER FAMICOM et 4 jeux. Appelez Tony au 20 93 68 78 (sur Lille uniquement).

Vds jeux NINTENDO : Gauntltet II, Rygar, Kid Icarus, Metal Gear, Solomon's Key, Fighting Golf, Popeye et Gumshoe à 260 F pièce + zapper à 190 F. Appelez Kévin au 48 94 99 83.

Vends jeux ATARI 2600 : Double Dragon, Jaw Breaker, Frostbite, Enduro, Polaris, Miner 2049, Missile Command, Space Invaders et Asteroïd. Tél. : 73 26 88 22.

Vends GAME GEAR encore sous garantie + columns à 830F ou échange contre MEGADRIVE + 1 paddle + 1 ou 2 jeux. Vends jeux NINTENDO a Boy and his Blob jamais utilisé. Appelez Charles au 44 53 60 90.

Vds console NINTENDO + 1 manette + 1 joystick avec tir automatique + 3 jeux (Zelda I, Rush'n Attack et Track & Field II) + accesoires. Le tout cédé à 850 F, possibilité de vente séparée. Téléphonez à Quentin au 20 75 37 74 à partir de 17 h 30.

Vends jeux NINTENDO : Megaman II, Life Force, Rad Racer, Excitebike, Top Gun, Wizzards and Warriors à 200 F pièce. Contactez Mathieu Mickeli, 5 lotissement Picoulet, 33240 Culzac-les-Ponts ou téléphonez au 57 43 38 44 (sur Gironde uniquement).

Vds GAME BOY (août 91) + 3 jeux (Tetris, Batman et Double Dragon ou NINTENDO (décembre 91) + the Simpsons à 900 F par lot, ou échange contre MEGADRIVE française neuve. Contactez Eric, 17, rue Pierre-Seghers, Plaisir (Yvelines) ou téléphonez au 30 54 69 07.

Vds 5 jeux SEGA MASTER SYSTEM : Shangaï, Aztec Adventure, Spell caster, Power Strike et Dead Angle à 150 F pièce. Téléphonez au 88 71 36 12, demandez Christophe.

Echange ou vends jeux NINTENDO à 250 F pièce : Simon's Quest, Dragonball (sans notice) et Silent Service, contre World Wrestling, Low G Man, Steal ATF ou Days of Thunder ? Ecrire à Laurent Leclerc, 119, allée de la Garonne, 84270 Vedène. Tél. : 90 32 19 50.

Vends ATARI 2600 + 2 manettes + 1 jeu (Kung-Fu Master) + transfo de 250 F à 300 F. Possibilité d'échanger le tout contre 1 ou 2 jeux GAME BOY (Simpsons, Contra, etc.). Contactez Alain au 43 53 19 13 de 16 h 30 à 22 h.

Vds console NINTENDO + adaptateur secteur +rob + zapper + 2 jeux + câble vidéo + paddles. Valeur d'origine : 2 000 F, vendu à 1 600 F. Ecrivez à Sylvain Bijaczyk, 11, avenue Robert Goudon, 30600 Vauvert (Gard), ou téléphonez au 66 88 34 37.

Vends cartouches de GAME BOY : Tetris, Super Marioland, Revenge of the Gator, Solar Striker et Gargoyle's Quest. Prix à débattre. Ecrire à Rémy Trompat, 4, impasse Charles-Gounod, 13500 Martigues.

Vds console NINTENDO + NES advantage + zapper + paddles + 19 jeux (Batman, Robocop, bayou Billy, Super Mario, Double Dragon...), valeur d'origine : 8 000 F, cédé à 2 500 F. Laissez un message sur le répondeur au 39 80 75 61 (dépt 95).

Vds NINTENDO + 10 jeux dont Zelda I et II, Super Mario III avec boîtes et notices d'origine + accesoires. Le tout en très bon état cédé à 300 F. Téléphonez au 34 42 02 48.

Vends console NINTENDO + zapper + 2 paddles + 7 jeux (Super Mario I, Super Mario II, Top Gun, World Wrestling, Zelda I, Double Dragon et duck Hunt. Valeur réelle : 2 920 F, cédé à 2 200 F, le tout en très bon état. Appelez le 56 78 91 57 à partir de 19 h, et demandez Stéphane.

Vds jeux NINTENDO : Ghosts'n Goblins, Section Z, Tetris, Track & Field II, Faxanadu, Gunsmoke, Duck Hunt + zapper et Gyromite + robot à 200 F pièce. Contactez Benjamin au 90 09 80 57 à partir de 18 h.

Echange 3 jeux NEC (SCI, Vigilante et Pacland) contre Grandzort, Ghouls'n Ghost ou Formation Soccer. Appelez Michel au 43 64 08 55 (région parisienne de préférence).

Vds MEGADRIVE française + 2 paddles + Altered beast, GoldenAxe, Sonic, EA Hockey, Revenge of Shinobi et Quackshot. Le tout en TBE cédé à 2 500 F. Tél. : 93 38 35 91 à partir de 18 h, demandez Frédéric.

A vendre NEC COREGRAFX + 7 jeux (formation Soccer, World Court Tennis, Populous, etc.) + doubleur et 2 manettes : 1 500 F ou échange contre Mégadrive française + jeu(x). Contacter Florentin après 18 h au 47 24 45 17

VOUS POUVEZ AUSSI PASSER UNE ANNONCE SUR

3615 PLAYER ONE

RUBRIQUE PA.

NOUVEAU **La SUPER NINTENDO**

+ 2 Manettes + Super Mario 4

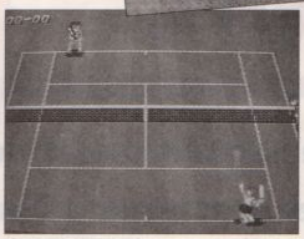
1290F

SUPER NINTENDO
+ 2 Manettes
+ Le Super Scope
+ 1 K7 de 6 Jeux

1490F

Super Mario 4

F ZERO 449F



SUPER TENNIS 449F

SUPER SOCCER 449F

SUPER R TYPE 449F

Les HITS sur GAME BOY

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

Simpson 269F

Duck Tales 285F

Gremlins 2 269F

Super Marioland 225F

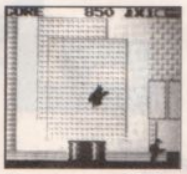
Blades of Steel 269F

Double Dragon 2 269F

WWF Superstars 269F

Turtles Ninja TMHT 269F

Bugs Bunny 245F



Batman 269F

Nintendo World Cup 225F

Robocop 269F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

690F

Ballon Kid 225F

Choplifter 2 269F

Dr Mario 225F

Golf 225F

RC Pro Am 225F

Princess Blobette 225F

Side Pocket 225F

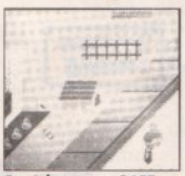
F1 Race 285F

La Console Gameboy

+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !! Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

TOUS LES AUTRES ACCESSOIRES DANS NOTRE CATALOGUE GAME BOY

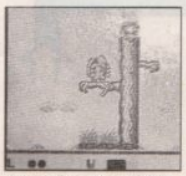


Paperboy 245F

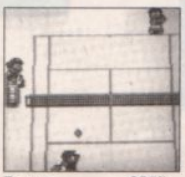
Castlevania 245F

Chase HQ 245F

Double Dragon 225F



Gargoyle's Quest 225F



Tennis 225F

LIGHT MASTER 175F Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

Game Boy est une marque déposée de Bandai Nintendo. - Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Important: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

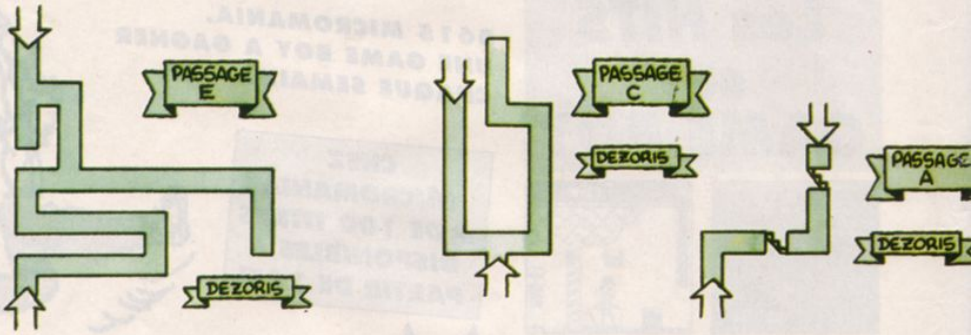
PHANTASY STAR

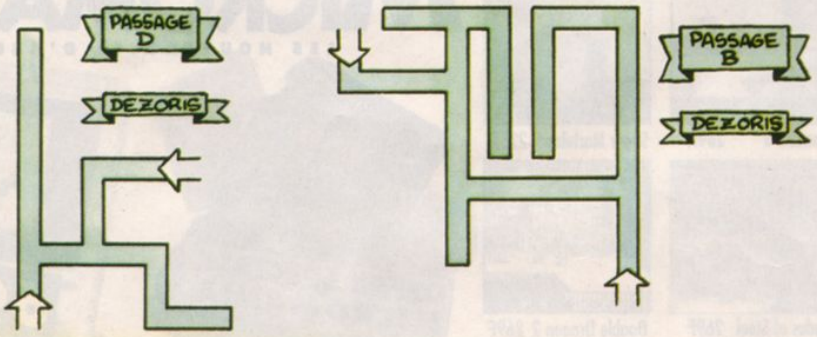
2e partie

MASTER SYSTEM

Suite et fin de Phantasy Star, la petite merveille graphique et technique de Sega. Voici l'intégrale des plans indispensables pour mener à bien cette quête dans le genre Heroic Fantasy.

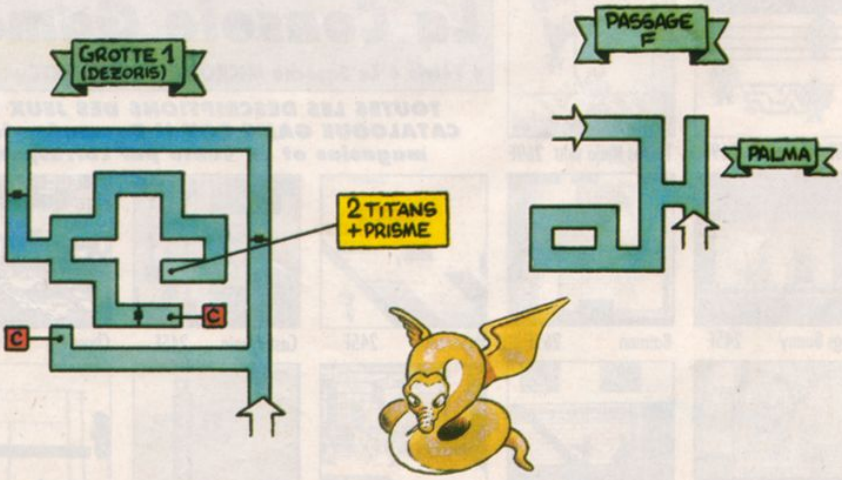
Après une première partie de Phantasy Star au scénario sans surprise, la seconde va nous emmener dans une aventure dont l'issue est loin d'être celle que l'on imagine. Dans le précédent numéro de *Player One*, nous avons publié la solution de la première partie de ce jeu d'aventure dans la lignée d'Ultima. Pour renverser le tyran de l'empire galactique d'Algol, il fallait réunir une équipe de quatre aventuriers et, bien sûr, leur faire atteindre un niveau suffisant pour qu'ils parviennent à leurs fins. Vous avez eu un mois pour équiper vos personnages d'armes puissantes et pour détruire Médusa, une créature de cauchemar issue d'on ne sait trop où. Nous allons attaquer la dernière ligne, pas très droite, qui vous mènera à Lassic et à une créature au-delà de l'imaginable.





L'EPEE DE LACONIA

Si vous avez suivi tous les conseils du mois dernier, vous devriez avoir vaincu Médusa avec un déconcertante facilité. Cela dit, ne criez pas au scandale, les véritables difficultés commencent vraiment maintenant. Après vous être tapé une petite cure de repos chez votre amie de Camineet, il va être temps de trouver une nouvelle arme de Laconia : l'épée qui vous attend au plus profond d'une tour située sur une île à



Dans cette ville, l'Ice Digger s'achète 12 000 mesetas.

L'Ice Digger se frayant un chemin à travers les glaciers.

l'est de Scion. Lorsque vous aurez équipé Alis avec cette épée, retournez à l'astrodrome clandestin de Gothic et mettez le cap sur Desoris.

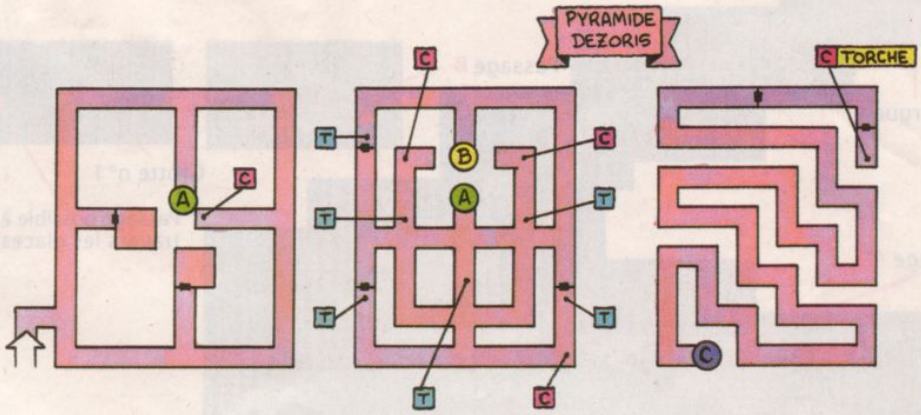
DEZORIS

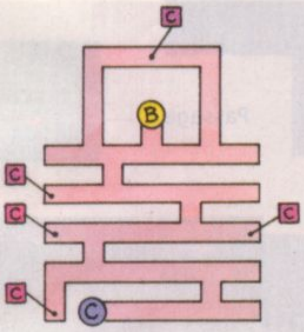
Maintenant, l'exploration de la troisième planète la plus éloignée du soleil. Malgré le froid intense qui règne à la surface, la technologie s'est largement développée. Dans la ville de Skure, on y construit notament l'Ice Digger. Cette espèce de char équipé de chenilles est le seul à pouvoir se déplacer sur cette planète, et permet, à certains endroits, de creuser la glace pour se frayer un chemin à travers les glaciers. Les services que peut rendre cet engin valent bien les 12 000 mesetas qu'il coûte. Maintenant, en vous aidant du plan, gagnez la grotte n° 1. Ce souterrain n'est pas très grand, et au fond d'un cul-de-sac, vous devrez combattre deux titans dont le trésor est un prisme qui vous servira ultérieurement.

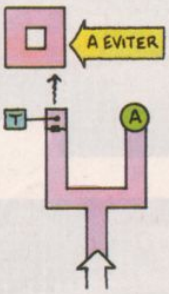
ARMURE ET BOUCLIER DE LACONIA

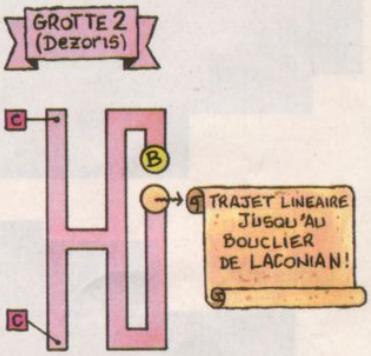
Toujours au nord de la planète Dezoris se trouve la morgue hantée de zombies. Le labyrinthe n'est pas grand, mais la ressemblance des deux niveaux inférieurs est assez désorientante. Il n'est pas utile d'y descendre, mais vous y serez contraint si vous ne désamorcez pas le seul piège protégeant la dernière porte. Derrière celle-ci, un coffre renferme l'armure de Laconia. Maintenant, rendez vous à la grotte n° 2. Attention au premier carrefour, le passage de gauche vous mène tout droit à une trappe qui conduit à un niveau sans

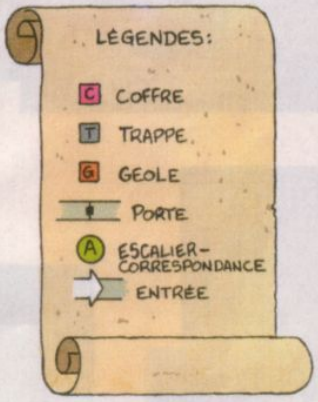
Deux titans gardent le précieux prisme.

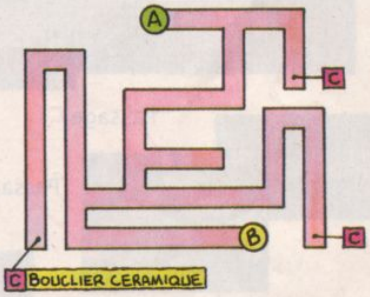


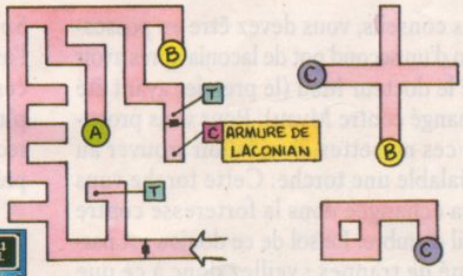


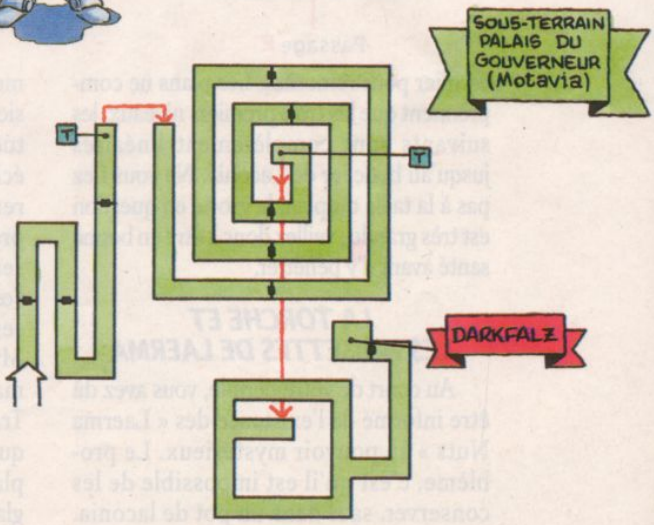


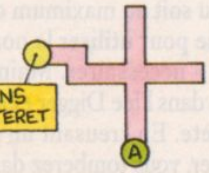


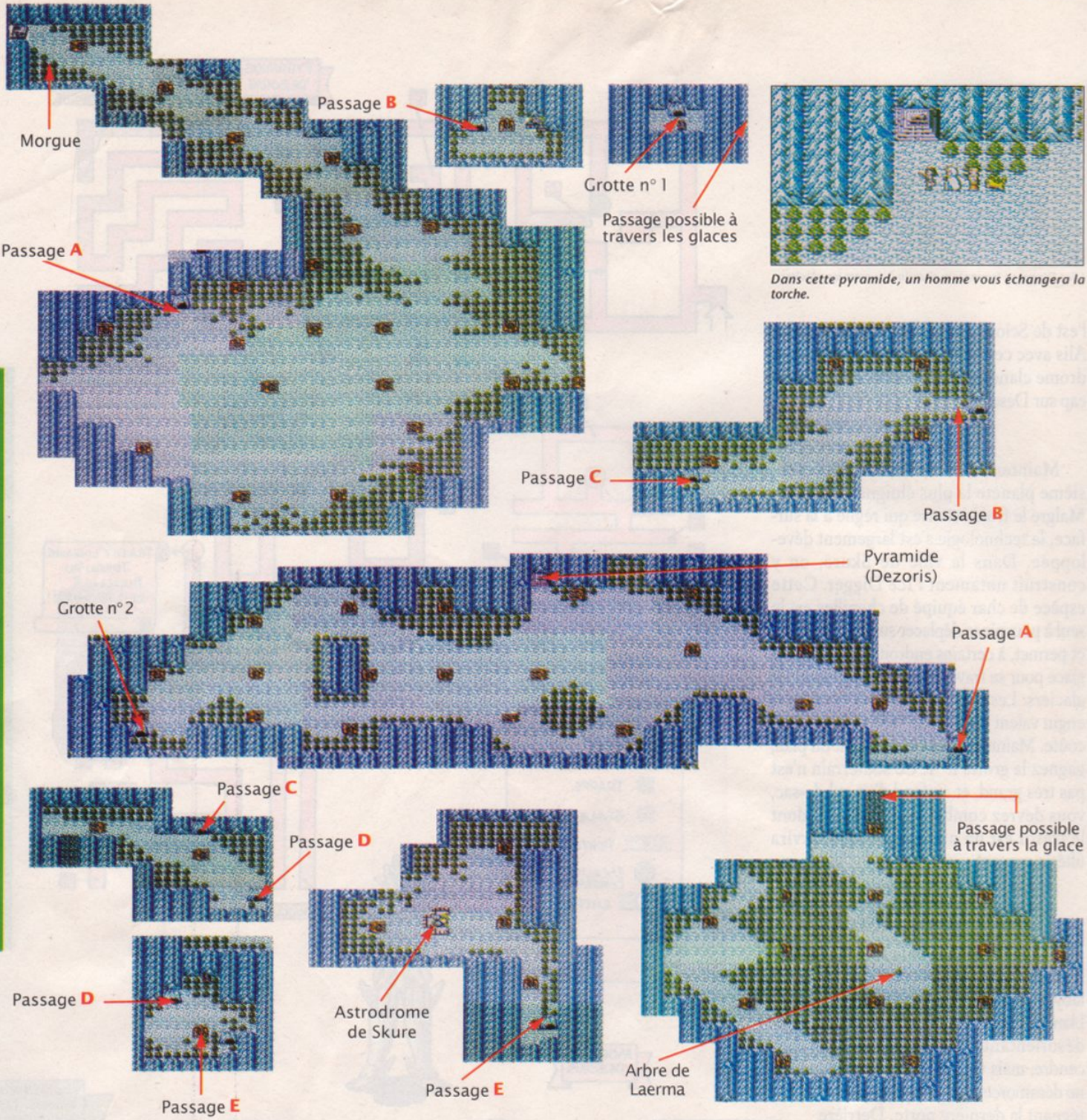












Dans cette pyramide, un homme vous échangera la torche.

escalier pour remonter. Les plans ne comprennent que les trois premiers niveaux, les suivants sont complètement linéaires jusqu'au bouclier de Laconia. Ne vous fiez pas à la taille du plan, la grotte en question est très grande ; veillez donc à être en bonne santé avant d'y pénétrer.

LA TORCHE ET LES NOISETTES DE LAERMA

Au court de votre périple, vous avez dû être informé de l'existence des « Laerma Nuts » au pouvoir mystérieux. Le problème, c'est qu'il est impossible de les conserver, sauf dans un pot de laconia. Normalement, si vous avez bien suivi tous mes conseils, vous devez être en possession d'un second pot de laconia après avoir tué le docteur Mad (le premier ayant été échangé contre Myau). Pour vous procurer ces noisettes, il va falloir trouver au préalable une torche. Cette torche vous sera échangée dans la forteresse contre l'œil d'ambre. Le sol de ce donjon est parsemé de trappes : veillez donc à ce que Myau soit au maximum de ses points de magie pour utiliser le nombre de sorts « Trap » nécessaires. Maintenant, embarquez dans l'Ice Digger et allez au sud de la planète. En creusant un passage dans le glacier, vous tomberez dans une clairière, au centre de laquelle pousse un sapin isolé. Sous cette apparence de sapin se cache l'arbre de Laerma sur lequel poussent ces fameuses noisettes. Il ne vous reste plus qu'à faire fondre la neige qui le recouvre à l'aide de la torche et récolter ses précieux fruits.

L'ETAU SE RESSERRE

Vous avez dû vous poser des questions sur la portion de terre entourée d'un mur d'enceinte au nord de la ville portuaire de Scion. C'est bien ici que commence la fin. La porte d'entrée du bâtiment intégré à l'enceinte est fermée magiquement, il est donc nécessaire d'utiliser le sort d'ouverture de Noah. Il s'agit encore d'une prison

DERNIERES RECOMMANDATIONS SPECIFIQUES

Il est maintenant temps de s'attaquer à Lassic lui-même ; enfin, d'entamer le long chemin qui vous y mènera. Retournez à Camineet sur Palma et surtout, allez vous recueillir à l'église. Si vous n'avez pas atteint le vingtième niveau, il va falloir casser du monstre avant de vous mettre en route pour le final. La dernière tour qui vous attend convient parfaitement à ce genre d'exercice. Faites une première reconnaissance dans cette pyramide, éclatez tous les gros monstres que vous rencontrez, sans ouvrir les coffres qu'ils possèdent. Inutile de perdre des points de vie à cause des coffres piégés, d'autant plus que vous n'avez plus d'achats à faire hormis quelques burgers et une visite à l'hôpital de temps à autre. Dès que tous vos personnages sont affaiblis, ressortez à l'aide de la flûte et enchaînez immédiatement sur un sort de vol qui vous conduira à la dernière église visitée. Faites en sorte qu'Alis conserve en permanence au moins huit points de magie afin de pouvoir lancer ce sort.

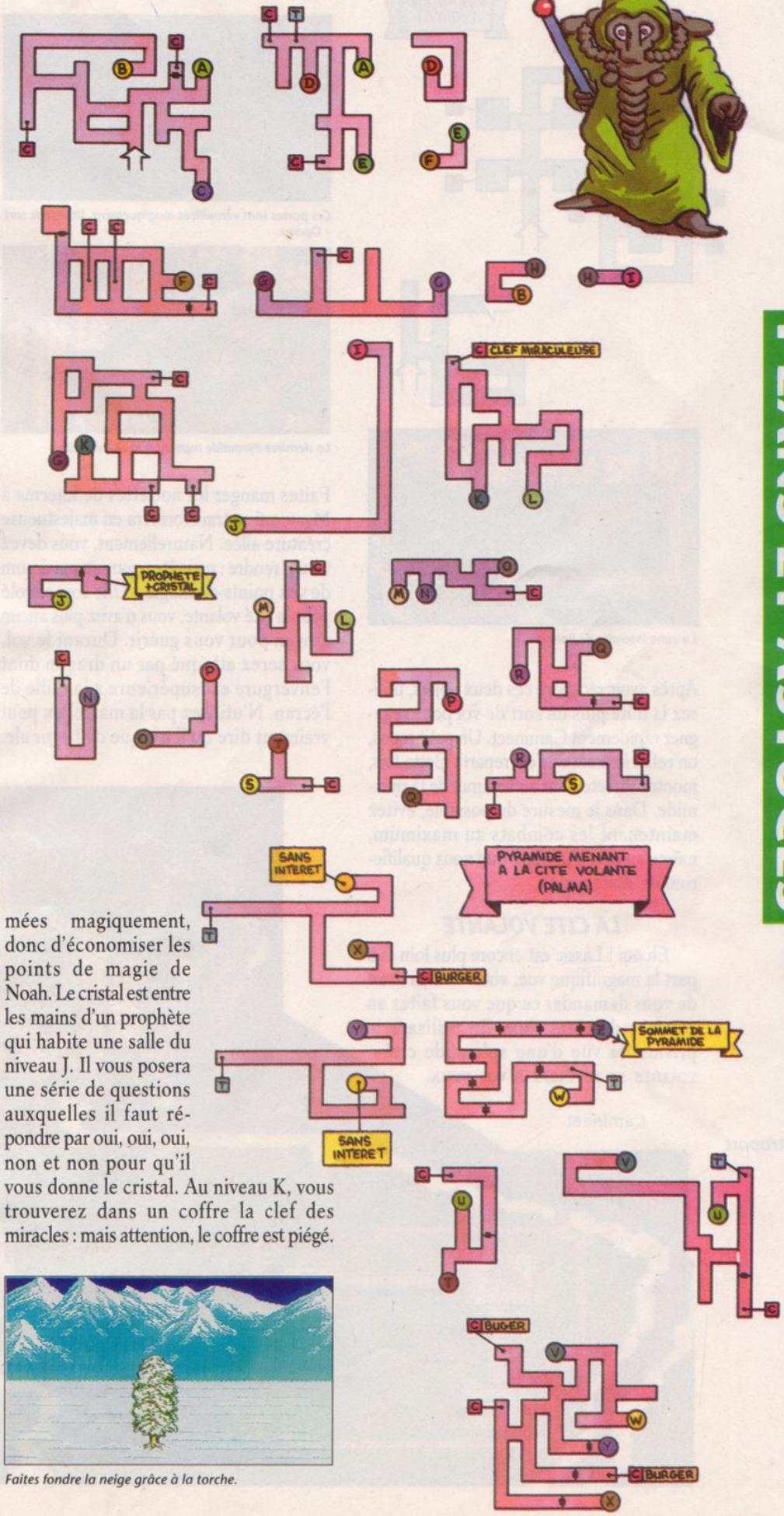
L'arbre de Laerma est au milieu de cette clairière.

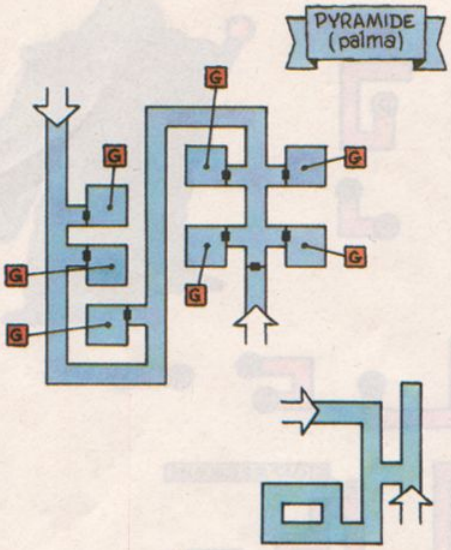
dont la seule créature hantant les couloirs est un androcop. Après être ressorti de cette prison, il faut encore traverser un court passage souterrain pour franchir la dernière chaîne de montagnes protégeant la pyramide. Encore un ultime torrent de lave à franchir et vous serez au pied de cette tour à près d'une trentaine de niveaux !

LA PYRAMIDE

Les monstres qui la peuplent sont particulièrement robustes et nombreux. Il vous faut trouver un cristal et la clef des miracles. Cette clef permet d'ouvrir les portes fermées magiquement, donc d'économiser les points de magie de Noah. Le cristal est entre les mains d'un prophète qui habite une salle du niveau J. Il vous posera une série de questions auxquelles il faut répondre par oui, oui, oui, non et non pour qu'il vous donne le cristal. Au niveau K, vous trouverez dans un coffre la clef des miracles : mais attention, le coffre est piégé.

Faites fondre la neige grâce à la torche.



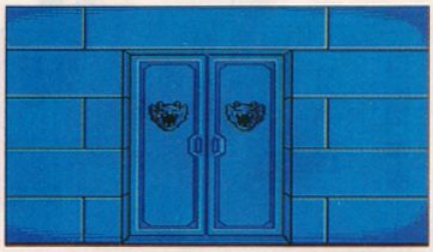


La zone interdite de Palma.

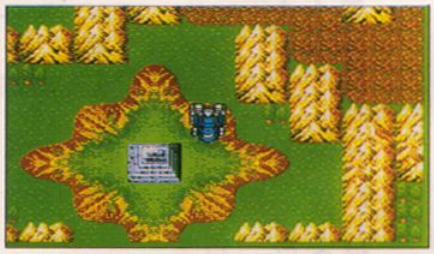
Après avoir récupéré ces deux objets, utilisez la flûte puis un sort de vol pour regagner rapidement Camineet. Un petit repos, on refait le plein et c'est reparti. Cette fois, montez directement au sommet de la pyramide. Dans le mesure du possible, évitez maintenant les combats au maximum, même au prix d'un repli que nous qualifierons de stratégique.

LA CITE VOLANTE

Eh oui ! Lassic est encore plus loin et à part la magnifique vue, vous êtes en droit de vous demander ce que vous faites au sommet de cette tour. En utilisant le prisme, la vue d'une splendide cité volante se révélera à vos yeux.



Ces portes sont verouillées magiquement. Utilisez le sort « Open ».



La dernière Pyramide menant à la cité volante.

Faites manger les noisettes de Laerma à Myau qui se transformera en majestueuse créature ailée. Naturellement, vous devez vous y rendre : mais êtes-vous au maximum de vos points de magie ? Une fois envolé pour la cité volante, vous n'avez plus aucun moyen pour vous guérir. Durant le vol, vous serez attaqué par un dragon dont l'envergure est supérieure à la taille de l'écran. N'utilisez pas la magie, on peut vraiment dire qu'il n'a que de la gueule.

Myau, avant ...

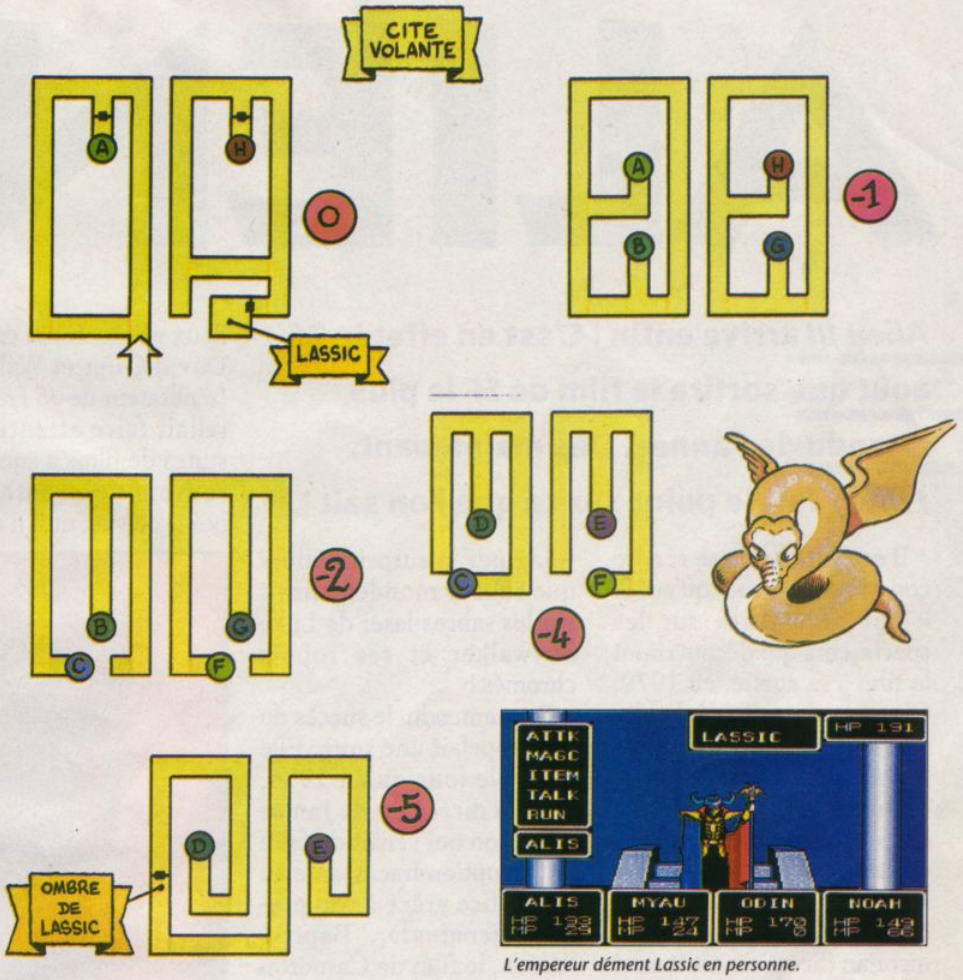
... et après avoir mangé les noisettes de Laerma.

Une fois cette affaire expédiée, vous pourrez vous poser dans cette petite cité qui cache l'entrée du labyrinthe de Lassic. Evitez toujours au maximum le contact avec les créatures ennemies. Au niveau -4, ou D, vous serez amené à combattre l'ombre de Lassic qui a pour but de vous affaiblir. Enfin, devant la porte verrouillée du niveau H, il faut que tous vos personnages soient au maximum de leur forme. Les attaques de Lassic sont particulière-

L'équipe s'envole sur le dos de Myau.

Que de la gueule, ce dragon !

L'entrée de l'antre de Lassic.



L'empereur dément Lassic en personne.

Darkfalz, la créature qui manipulait Lassic.

ment meurtrières et il frappe tout le monde en un seul tour de combat. Utilisez les sorts « Tunder », « Wing », « Fire » et les armes de Laconia, bien sûr.

LASSIC N'ETAIT QU'UN JOUET

Après être venu à bout de Lassic, allez rendre compte de votre succès au gouverneur à Paseo. Curieusement, il est absent : le temps de réaliser que quelque chose cloche et vous vous retrouverez dans les sous-sols du palais. En suivant ce couloir, pas d'escalier, mais vous descendez de niveau en niveau par des trappes. Lorsque vous parviendrez au dernier niveau et qu'aucune issue ne s'offrira à vous, repérez soigneusement l'emplacement de la porte secrète. Après cette dernière portion de couloir, une porte sinistre vous sépare du gouverneur dont l'âme et le corps sont possédés par un démon maléfique. Alis doit utiliser le sort du feu, Myau doit lancer le sort d'aide sur Noah, Noah doit lancer le sort de vent et, enfin, Odin doit utiliser le pistolet laser (laser gun). En suivant ces directives, vous le vaincrez relativement facilement. Evidemment, n'oubliez pas de sauvegarder une dernière fois devant la porte. Là, c'est le combat final... ■

Wolfen

Confrontation avec l'ombre de Lassic destinée à vous affaiblir.

Une photo de groupe après la mort de Darkfalz.

ALIEN III

***Alien III* arrive enfin ! C'est en effet le 26 août que sortira le film de SF le plus attendu de l'année. Dès maintenant, *Player* fait le point sur ce que l'on sait !**

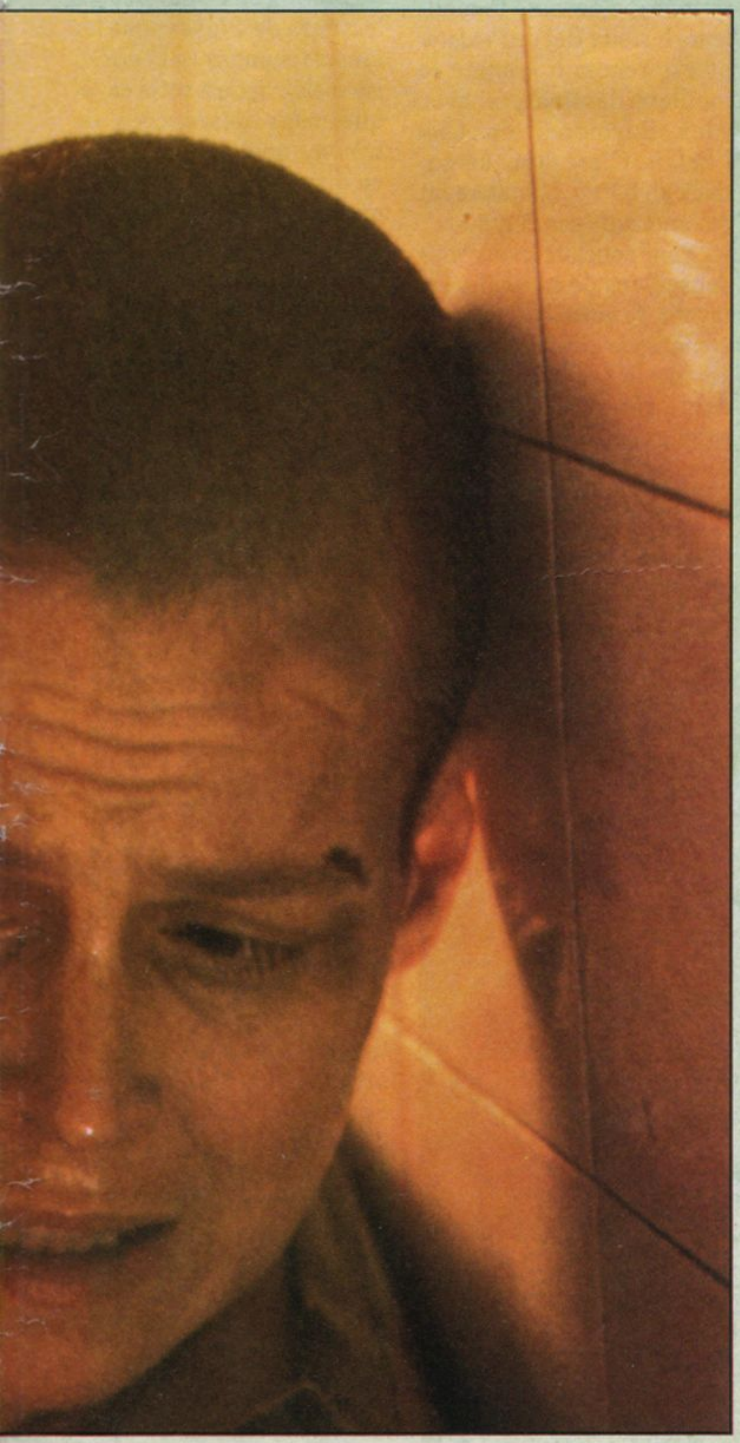
Il est difficile de se rendre compte de l'impact qu'eut la « bombe » *Alien* sur les spectateurs qui découvrirent le film à sa sortie, en 1979. Classique instantané, le film de Riddley Scott prit totalement par surprise le public de toute la planète plongé dans l'attente du deuxième volet de *la Guerre des étoiles* . Rien ne laissait à penser que ce film, réalisé par un quasi inconnu (Scott n'avait tourné que *les Duellistes*, un film d'ailleurs très beau, et des spots publicitaires), serait une telle date dans l'histoire du cinéma de SF. Entouré par une équipe de rêve (Moebius, Ron Cobb), Scott transcendait complètement ce script, somme toute assez banal, de thriller spatial, qui pillait allègrement pas mal d'idées de deux films presque inconnus, une série B des fifties et le *Terrore Nello Spazio* du spécialiste italien du film d'épouvante, Mario Bava. Puissamment épaulé par les visions macabres et flippantes de l'artiste suisse Giger, qui collabora au film de très près, Scott signait un chef-d'œuvre d'angoisse et de suspense futuriste et peignait magistralement la première illustration réaliste du quotidien du futur. Les astronautes de Scott sont des ouvriers qui se baladent dans leur astronef avec la même joie que des OS dans une usine. Face à eux, une forme de vie inconnue, multiforme et complètement mortelle. Imaginez la surprise, alors que tout le monde délirait sur les sabres-laser de Luke Skywalker et ses robots chromés !

Bien entendu, le succès du film appelait une suite. Elle ne vit le jour qu'en 1986, sous la direction de James Cameron qui venait de faire une irruption fracassante au box-office grâce à son premier *Terminator*. Baptisé *Aliens* , le film de Cameron est d'un style radicalement différent du premier. Il s'agit cette fois-ci d'une sorte de *Rambo* galactique qui oppose pendant deux heures un peloton de *marines* du futur à un essaim d'aliens. Un vrai jeu vidéo filmé ! Notons d'ailleurs que des dizaines de jeux ont joyeusement repompé l'esthétique et le look des films. L'inspiration et l'efficacité de la mise en scène de Cameron (aidé du technicien Stan Winston, auteur du maquillage de Terminator) aboutirent à un deuxième méga succès pour la 20th Century Fox, compagnie productrice. Pourquoi en rester là, se demanda-t-on à la Fox ? Décidément, un *Alien III* s'imposait...

L'AFFAIRE

Pendant que les fans se nourrissaient des comics de la Dark Horse (édités en france par Zenda, voir les précédents *Player*), la Fox entamait la mise en chantier du projet qui fut confié à deux producteurs exécutifs, David Giler et Walter Hill (réalisateur de *48 Heures*). Il fallait faire attention. Les suites de films à succès sont souvent décevantes à tout point de vue, et il n'était pas question de compromettre la manne *Alien*. Et c'est là que commença « l'affaire *Alien III* », qui n'a d'ailleurs pas encore fini de tenir en haleine tous ceux qui attendent le nouvel épisode.

On peut facilement compter dix scripts (au moins !) abandonnés. Parmi les scénaristes, on remarquera l'auteur cyberpunk William Gibson, dont le texte ne fut pas retenu. C'est finalement un scénario signé par les deux producteurs en collaboration avec Larry Ferguson qui figurera au générique. Même genre de changements pour le poste de réalisateur, puisqu'après Renny Harlin (*58 minutes pour vivre*) et Vincent Ward (*Navigator*), c'est finalement un jeune réalisateur (28 ans) venu du clip, David Fincher, à qui a été confiée l'écrasante tâche de mener à bien le film.



2

PRISON

On se doute, avec tant d'intervenants, que le script a connu des tas et des tas de modifications. On avait même pensé, pendant un temps, se passer de Sigourney Weaver qui, je vous rassure, sera finalement de la partie. Une des moutures faisait remonter l'histoire jusqu'en 1348, en pleine épidémie de peste noire ! Et on découvrait une sorte de tatouage d'alien sur le derrière du Diable ! On a parlé aussi d'une invasion de la Terre par les aliens. D'un affrontement sur un astéroïde-monastère... Mais c'est finalement à bord d'une gigantesque prison sidérale que débarquera Sigourney Weaver, peu de temps après la fin des événements narrés dans *Aliens*. On retrouvera Lance Henriksen, qui était l'androïde d'*Aliens*, au générique... Et des essaims d'aliens !

Le film sortira aux Etats-Unis le 4 juillet, le jour de la fête nationale. Il a été retardé, car la première fin tournée aurait été trop proche de celle de *Terminator II* . Nous devrons attendre la fin de l'été. Dire qu'on salive d'excitation ne serait pas mentir.

1 – Sigourney Weaver en mauvaise posture.
2 – Illustration d'Arthur Suydam pour Dark Horse Comics.

INOSHIR-HOP

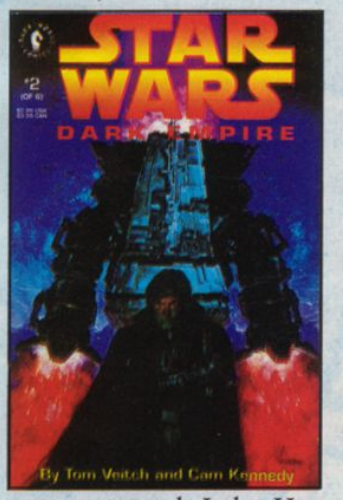
Aliens en laserdisc. Attention ! il s'agit d'une version différente de celle que l'on connaît, puisque Fox a distribué *Aliens* en version originale, c'est-à-dire avant les coupes effectuées par le réalisateur pour satisfaire aux producteurs ou à certaines exigences techniques (durée, etc.). A voir, donc. On appelle ça la « director's cut », le montage du metteur en scène.

STAR WARS 4

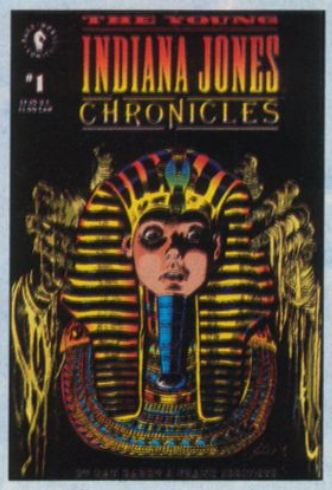
Contrairement à ce qu'annonçaient les rumeurs laissant entendre que George Lucas s'était – enfin ! – décidé à mettre en chantier le quatrième film de la série *la Guerre des étoiles*, il semble bien que les millions de fans de la Force n'aient aucun espoir de jamais voir les suites annoncées depuis près de dix ans. En effet, Lucas a déclaré au *New York Times* qu'il « n'avait plus l'énergie ni l'envie de le faire » ! Horreur et consternation chez les fans qui n'ont plus qu'à se tourner vers des palliatifs comme la série de romans écrits par T. Zahn actuellement en cours de publication chez Bantam Books aux Etats-Unis (aucune nouvelle d'une traduction française) ou vers les comics publiés par Dark Horse.

COMICS ET INDY

L'éditeur des BD *Terminator* et *Aliens* a donc pris la suite des Marvel Comics qui avaient publié, il y a plus de dix ans, un mensuel dédié



aux aventures de Luke, Han et compagnie. Il s'agit cette fois-ci d'une série de six numéros, *Star Wars Dark Empire*, écrite par Tom Veitch et illustrée par Cam Kennedy avec, bien sûr, tous les héros des films de Lucas. Le comic-book comporte pas mal de références aux clones, ceux-là mêmes qui auraient dû fournir matière aux scripts de la deuxième trilogie cinématographique (*The Clone Wars*), désormais bien compromise. La BD se lit



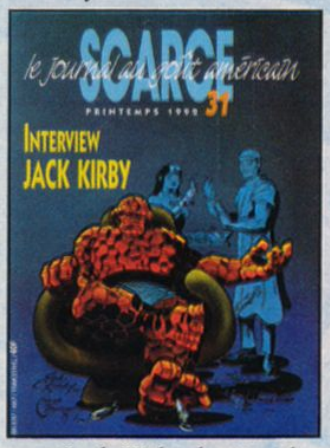
avec plaisir, certains dessins sont un peu ratés (visages de quelques personnages), mais l'ensemble reste quand même très, très agréable. Obligatoire pour les fans, OK pour les autres et rien n'interdit de rêver de voir un jour Lucas changer d'avis sur l'avenir de la série au cinéma !

Toujours dans les nouvelles productions orchestrées par Lucas, nous attendons avec impatience (c'est peu dire !) la série télé des aventures du jeune Indiana Jones (*The Young Indiana Jones Chronicles*) qui raconte les exploits de kid et d'ado de notre archéologue préféré. La première saison comporte un pilote (téléfilm tourné pour lancer une série) de deux heures et quinze épisodes d'une heure. Indy accompagne son père à travers le monde et, pendant que papa Jones donne des conférences, Indy découvre et fait découvrir aux téléspectateurs la Terre du début du siècle. Il croise Lawrence d'Arabie, Pancho Villa, etc. On notera que cette série se veut ludique (fun, quoi) et pédagogique. Apprendre l'histoire en s'amusant, voilà qui est plutôt original, non ? Nous vous préviendrons dès que nous saurons quand la série sera programmée en France. Pour avoir une idée et patienter sereinement, nous vous conseillons de lire l'adaptation comics (encore Dark Horse) signée Dan Barry. Barry, pour ceux qui n'ont pas lu notre dernier numéro, a dessiné la meilleure histoire BD de *Predator* et est reconnu comme le meilleur dessinateur, avec Alex Raymond, de *Guy l'Eclair*. C'est donc un comics en béton, chaudement recommandé par *Player* !

Pour conclure, nous vous conseillons de surveiller les rayons de votre boutique de comics, car c'est en mai que sortira le premier numéro d'une série qui s'annonce saignante : *Robocop contre Terminator* ! Ecrit par Frank Miller (*Dark Knight*) et dessiné par Walt Simonson (*Thor*) ! Et publié évidemment par... Dark Horse.

KIRBY DANS SCARCE !

Le dernier numéro paru du 'zine *Scarce* est à se procurer immédiatement, car on y trouve un entretien



avec Jack Kirby, le père des *4 Fantastiques*, une véritable légende vivante de la BD ! Le sommaire comprend aussi des articles sur des périodes assez peu connues de la carrière du King des comics, une interview avec les auteurs de *Love and Rockets* et des tas d'infos et critiques sur l'actualité des comics. Ecrire à : Saga, 68, rue Jacques-Prévert, bât. G, appt. 141, 95320 Saint-Leu-la-Forêt.

MANGA FANS

Nombreux parmi les lecteurs de *Player* sont les fans de mangas (BD et DA japonais). Si c'est votre cas et que vous désespérez de trouver quelqu'un avec qui en discuter, si vous êtes en manque d'infos et de conseils, séchez vos larmes ! Vous n'êtes pas seul ! Il y a tellement de fans de mangas en France que l'on peut désormais parler de manga-mania. En général, ces gens sont hyper actifs et prêts à tout pour propager leur bonne parole. Nous avons recensé pas moins de quatre 'zines consacrés aux mangas :

– *Mangazone* : sur les BD, très, très bien fait, luxueux et informatif. Parrainé par Scarce. Même adresse.
– Sumi Joohoo (DA) : animé par des jeunes passionnés complètement fous. Sumi, 62, rue Rachais, 69007 Lyon.
– *l 'Effet ripobe* : BD, DA, vidéo... L'éditeur envisage de se faire brider les yeux ! Beff' Toh, 29, rue d'Assas, 75006 Paris.

– *Animeland* (japanimation et BD) : maquette superbe et contenu passionnant. Un must ! Recommandé. 15, rue de Phalsbourg, 75017 Paris.

Vous comprenez donc qu'il y a de quoi lire ! Et le plus beau, c'est que tous ces fans sont ouverts et qu'ils n'hésitent pas à livrer des opinions souvent très pertinentes sur la BD, le ciné et la télé en général. Banzaï !

LIVRES

Attention ! *Player* vous conseille les nouveaux livres de deux célèbres auteurs de SF : Ray Bradbury et Michael Crichton. Bradbury est un des plus grands écrivains de SF. Il a écrit, entre autres, *Chroniques martiennes* et *l'Homme illustré* . Son dernier roman (*A Graveyard For Lunatics*, traduit par *le Fantôme d'Hollywood* !), que Denoël vient de publier, se déroule dans la mecque du cinéma, en 1954, et a pour personnage principal l'ami d'un spécialiste des effets spéciaux. Bradbury rend ici hommage à son vieux pote Ray Harryhausen, un magicien du cinéma, qui a réalisé les trucages de dizaines de classiques du cinéma fantastique (dont *Jason et les Argonautes* , *la Vallée de Gwangi* et *le Choc des Titans*). *Player* a eu la chance exceptionnelle de rencontrer M. Harryhausen à Beauvais, où une exposition de ses modèles réduits avait lieu dans le cadre du festival Cinémalia. Surveillez nos colonnes pour ne pas rater l'entretien qui sera publié dès que notre journaliste aura retrouvé ses esprits.

Autre sortie de taille, chez Robert Laffont cette fois, celle du *Parc jurassique* , de Michael Crichton, un écrivain qui a mis en scène d'excellents thrillers de SF (*Mondwest, Morts suspectes*) . L'éditeur l'ayant reçu la veille de la remise de mon article, je n'ai donc pas eu le temps de le lire et je vous en reparlerai la prochaine fois. A première vue, ça a l'air génial. Crichton en a tiré un scénario que Spielberg lui-même portera à l'écran. Sortie aux Etats-Unis l'année prochaine.

CINE

Enormément de sorties ces prochaines semaines : *Basic Instinct* (8 mai), le film à scandale de P. Verhoeven (*Robocop*) ; *Freejack* (le 20), un thriller de SF avec Mick Jagger signé Geoff Murphy (*Utu*) ; *Medecine Man*, avec Sean Connery de John McTiernan (*Piège de cristal*) ; et *Arrête, ma mère va tirer* ! le dernier Stallone (le 27). Le 3 juin, *Twin Peaks* , le film (!) de David Lynch. Le 24, *Rock-O-Rico*, le dernier Don Bluth (*Fievel 1*) . Il faudra attendre l'automne pour découvrir le hit de Disney, *la Belle et la Bête*. Ce qu'on en a vu est très impressionnant, avec des images de synthèse aussi hallucinantes que celles du dernier *Bernard et Bianca*...

HIGHLANDER A LA TELE

On annonce la mise en route d'une série télé produite par Gaumont-TV basée sur les films avec Christophe(r) Lambert. Interrogée par *Player*, la production a répondu qu'il était encore trop tôt pour connaître le nom des acteurs, etc. On suit de près.

GUNS 'N'ROSES

Les Terminators du rock seront à l'hippodrome de Vincennes, le 6 juin, pour démolir les tympans de milliers de rockers-cannonniers. Une bonne partie de la confrérie sacrée des rédacteurs de *Player* s'extasiera devant l'assaut de décibels. Pas moi.

Inoshiro

LIBRAIRIE ACTUALITES
38, rue Dauphine, 75006 PARIS

IMPORTATEUR DE COMICS DEPUIS 1970 !
– Toutes les nouveautés (Marvel, DC, Dark Horse, indépendants).
– Oldies (EC, Marvel, DC, Underground).
– Vente par correspondance.
– Listes de recherche.

Et aussi : BD européenne, SF, fantastique, littérature, etc.
Ouvert du lundi au samedi de 11 h à 13 h et de 14 h à 19 h.
Tél. : (1) 43-26-35-62.

(Illustration : Jean-Marie ARNON)

(PUBLICITE)

TOP 10

NES

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

1. SUPER MARIO 3
2. BATMAN
3. SUPER MARIO 2
4. SUPER MARIO BROS
5. DUCK TALES
6. DOUBLE DRAGON 2
7. ZELDA II
8. ZELDA
9. HERO TURTLES
10. GREMLINS 2

MASTER SYSTEM

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

1. ASTERIX
2. MICKEY MOUSE
3. SONIC
4. OUT RUN
5. SUPER MONACO GP
6. ALEX KID IV
7. WONDER BOY II
8. PACMANIA
9. SUPER KICK OFF
10. DICK TRACY

MEGADRIVE

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

1. QUACKSHOT
2. MICKEY MOUSE
3. SONIC
4. THUNDER FORCE II
5. DESERT STRIKE
6. STREETS OF RAGE
7. ROBOCOP
8. TOKI
9. ZERO WING
10. E.A. HOCKEY

GAME BOY

Le Top 10 Game Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

1. SUPERMARIOLAND
2. BUGS BUNNY
3. THE SIMPSONS
4. WORLD CUP
5. DUCK TALES
6. PAPER BOY
7. BATMAN
8. TENNIS
9. HERO TURTLES
10. GREMLINS II

NEC

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

1. HUMAN SPORTS FESTIVAL
2. TWIN BEE
3. POPULOUS
4. PSYCHIC STORM
5. FORGOTEN WORLD
6. PARASOL STAR II
7. DRAGON SABER
8. NINJA RUY KENDEN
9. CHUKA TAISEN
10. BOMBER MAN

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II THE ARCADE GAME™

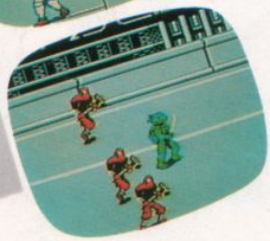
De nouvelles aventures avec les Turtles

April O'Neil a de nouveau été enlevée par l'horrible Shredder et des Foot Soldiers. Les Tortues entament la poursuite. L'aventure fait rage dans huit secteurs de Manhattan riches en action.

Teenage Mutant Hero Turtles II: voici la passion des jeux KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Top Gun – The Second Mission, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI
La passion des jeux



PALCOM™ SOFTWARE

Exclusivement pour Console Nintendo (NES)

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.

Nouveau. Pour votre Nintendo Entertainment System. Nouveau. Pour votre Nintendo Ent

Action football

Superclasse

KONAMI HYPER SOCCER

Du suspense de la première à la dernière minute. Rien ne marche sans entraînement. Ceci vaut tant pour le gardien de but que pour les autres joueurs sur le terrain, et ceci dès le coup d'envoi. Doubles passes. Dribbling. Coups de tête. Action dans la zone de réparation. Duels. Tout est possible. Des scènes réalistes et passionnantes comme dans un stade de première division.
● Pour 1 ou 2 joueurs ● Système: Nintendo Entertainment System.

HYPER SOCCER – La super joie du football

KONAMI

La passion des jeux

PALCOM SOFTWARE

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

Nintendo

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.

SOS Nintendo (1) 34 647755